NOVEMBRE 1986 L. 6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

AMIGA HR

TECHNICAL ADVICE
tape adjustement

GEOS - MPS 802

informatica a scuola: piano di studi

software news & revival

ANNO I N.5 NOVEMBRE 86 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70

Il facsimile HARRIS/3M 2110

HARRIS 3M
DOCUMENT PRODUCTS

Modello 2110 - Caratteristiche tecniche

Descrizione
Il telecopiatore digitale HARRIS/3M Modello 2110 è un'apparecchiatura ad alte prestazioni tra le quali la lettura del formato A3 e la trasmissione in differita con tastiera di serie per la formazione dei numeri telefonici.

Compatibilità
Compatibile con i gruppi CCITT 3 e 2.

Configurazione
Half Duplex
Interfaccia RS 232 C

Assistenza tecnica
Il facsimile digitale 2110, come tutte le attrezzature facsimile HARRIS/3M viene assistito tramite il «Fax Center», il primo centro in Italia per la telediagnosi a distanza, che permette di ridurre al minimo gli eventuali tempi di fermo macchina.

Velocità
Gruppo 3:
9600 BPS
7200 BPS
4800 BPS
2400 BPS

Selezione velocità
Automatica

Risolvenza
Standard:
(7,7 x 3,85 linee/mm.)
Alta risolvenza:
(7,7 x 7,7 linee/mm.)

Introduttore automatico degli originali
Fino a 30 originali

Carta
Carta termica in rotolo
(210 mm. x 100 mm.)
(256 mm. x 100 mm.)

Caratteristiche avanzate
Pannello di segnalazione a cristalli liquidi
Risposta automatica (escludibile dall'operatore)
22 tasti selezione liste di distribuzione
Tastiera per la formazione numeri telefonico
Monitorizzazione acustica della linea
Passaggio trasmissione/ricezione durante lo stesso collegamento tel.
Identificazione terminale
Identificazione mittente
Messaggio di conferma della ricezione
Intestazione ora e data
Larghezza max. originale 297 mm.
Composizione automatica fino a 72 numeri
Composizione automatica in differita
Ripetizione chiamata automatica e normale
Inizio trasmissione automatica
Controllo contrasto dell'originale
Controllo risolvenza
Messaggio richiamata
Copia in locale
Richiesta fonia dall'operatore
Riduzione automatica

Rapporti di attività
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Dimensioni
[illegible] cm
(Altezza x profondità x larghezza)

Peso
[illegible] kg

Alimentazione
220 V/50 Hz

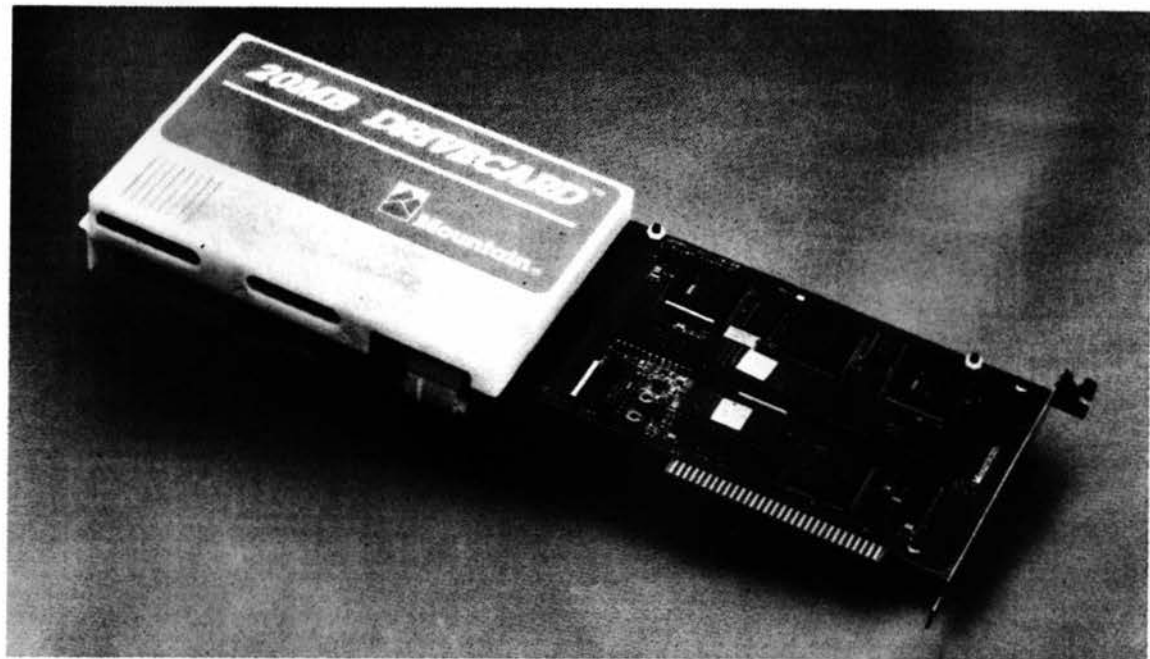
MINI MOUNTAIN EXTERNAL TAPE BACKUP

FOR IBM® PC AT™

WHEN SPACE IS A PROBLEM

FAST, SECURE, EASY-TO-USE TAPE BACKUP

MOUNTAIN DRIVECARD™

HARD DISK AND CONTROLLER ON ONE PLUG-IN CARD

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

DIRETTORE RESPONSABILE
Schirinzi Rocco Luigi

DIREZIONE TECNICA
Schirinzi Donato

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Marazzato Cesarina

REDAZIONE
Gualtieri Alessandro
Schiavon Cesare
Pagani Mauro
Biraghi Alessandro
Ruggi Remo
Riccardi Savitri

INVIATO DALL'ESTERO
Polli Patrizia

TESTI E TRADUZIONI
Maffi Anna Maria

FOTOCOMPOSIZIONE
E IMPAGINAZIONE GRAFICA
Schirinzi Donato
Frisia Antonio

FOTOGRAFIA
Schirinzi Rocco Luigi
Frisia Antonio

CONSULENZA TECNICA
Sanvito Fabio

PUBBLICITA' E ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale SCHIRINZI S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384

HARDWARE & SOFTWARE
gentilmente concessi dalla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano

STAMPA E FOTOLITO
Centro stampa S.R.L.
Via G. Leopardi 15 - 10040 Leini TO

DIFFUSIONE IN ITALIA
Eurostampa S.R.L.
Cso Vittorio Emanuele II n.111 (Torino)

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE
N. 295 del Tribunale di Milano
In data 31 maggio 1986.
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista :£ 6.000
Numeri arretrati :£ 9.000
Abbonamento annuo 12 numeri:£ 65.000
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Schirinzi S.R.L. Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano Mediante emissione di assegno bancario o circolare, vaglia postale o telegrafico.

COMMODORE® TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti C O M M O D O R E.

PUBBLICITA' :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
TELAV INTERNATIONAL
COMMODORE COMPUTER
HARRIS 3/M

THANATOS

DIRECTOR'S PAGE

Come avrete constatato dal numero precedente e da questo numero l'uscita di COMMODORE TIME è stata protratta di una decina di giorni. Nonostante lo sforzo di rendere il più celere possibile l'uscita della rivista, la stesura e il cambio della tipografia non ci hanno consentito di entrare nel lasso di tempo che normalmente occorre. Sono spiacente del contrattempo che si è creato, come ripeto sono inconvenienti che presto saranno rimediati.
Con l'uscita del numero precedente, ho notato che la nostra iniziativa riguardante uno spazio per i vari Commodore Club ha suscitato non poco interesse. Un grosso saluto, quindi,a tutti gli amici che ci hanno scritto e che continueranno a scriverci. Precedentemente vi avevo parlato dell'ultimo nato in casa Commodore l'Amiga.
Io stesso così come altri, non credevo in un avvio molto felice per questo computer.
Alla presentazione nessuno si aspettava che l'Amiga,un computer ad alte prestazioni, potesse essere oltre a un efficientissimo aiuto in ufficio, un divertentissimo computer da svago.
Nonostante l'aspetto più da Home che da Personal già dalla sua prima configurazione possiede una vasta memoria da utilizzare.
I programmi, aspetto molto importante per una più vasta popolarità, sono veramente di una definizione incredibilmente superba, dal database ad arrivare al più divertente giochino, quindi, noi commodoristi,oltre ad avere un ottimo strumento da lavoro possediamo l'opportunità di poterci divertire con i tanti e bellissimi giochi.

→

DIRECTOR'S PAGE

Ritornando al primo amore, il 64, ho notato che ultimamente,stando ai dati forniti dalla Domus, c'è stato un certo interesse verso i programmi di grafica. Infatti per il 64, molti sono stati i programmi che noi abbiamo recensito sulla rivista, come molti sono gli utilizzi di questo computer nel suddetto ramo. Merito di questo, va senz'altro detto è di uno dei nostri collaboratori : l' esperto di grafica. Con la minuziosità di un orologiaio e con la pazienza di un certosino, ha lavorato intensamente per mettere a conoscenza i nostri lettori di questo o quel programma e, Vi assicuro, ha cercato di aiutarVi il più possibile per farVi trovare il programma adatto alle vostre esigenze. Non a pochi ha spiegato sia per lettera che per telefono quali erano gli inconvenienti e i massimi utilizzi di un programma e il tutto mentre sta terminando gli studi da medico chirurgo, un prezioso collaboratore che tutti vorrebbero avere al loro fianco.

Per concludere vorrei parlarvi della Domus, il suo prezioso aiuto, peraltro avuto sin dagli inizi, ci ha permesso di potervi illustrare tutto quello che è il materiale disponibile in commercio sia per il commodore 64 che per il nuovissimo Amiga.

Suo laboriosissimo fautore e tutore è un manager di grande talento che è riuscito dal nulla a creare una grossa organizzazione efficiente e istruita per soddisfare quelle che sono le esigenze della clientela. Un grazie a questa infaticabile organizzazione che ci permette di poter avere sempre il meglio da potervi proporre.

Prima di augurarvi una buona lettura, vorrei informarvi di una cosa che mi preme farvi conoscere.

Siamo sommersi sia in redazione che, come ci hanno riferito, in Domus, di innumerevoli telefonate riguardanti ulteriori informazioni sui programmi o sul materiale hardware pubblicizzato su COMMODORE TIME e a questo proposito vorremmo consigliarvi, sia per avere maggiori informazioni, sia per potervi dare più tempo disponibile, di scriverci dandoci quindi il tempo di raccogliere quante più informazioni possibili.

Arrivederci sul prossimo numero fra queste righe.

IL DIRETTORE

COPIATORE 3M 6040

3M

Velocità uscita prima copia:
4,8 secondi

Velocità copiatura multipla: 40 copie al minuto formati A4 o letter);
28 copie al minuto (in riduzioni);
22 copie al minuto (formati A3 o LEDGER)

Rapporto di riproduzione: 1:1

Rapporti di riduzione fissi: 1:0,65, 1:0,78, 1:0,82, 1:0,84

Rapporti di ingrandimento fissi: 1:1,08, 1:1,19, 1:1,21, 1:1,29
Rapporto di riduzione selezionabile dall'operatore (modalità ZOOM) da 1:0,65 a 1:0,99
Rapporto d'ingrandimento selezionabile dall'operatore (modalità ZOOM) da 1:1,01 a 1:1,54

Alimentazione carta: tre cassette da 250 fogli cadauna e alimentatore bypass automatico da 20 fogli; cassetta a grande capacità disponibile opzionalmente.

Formato carta:
minimo A5 (oppure 140 mm x 216 mm)
massimo A3 (oppure 297 mm x 432 mm)

Formato originali: massimo A3

Introduttore automatico di Originali:
2 modi operativi:
Alimentazione Semiautomatica (foglio a foglio)
Alimentazione Automatica (pila di originali)
Massimo 50 originali

Caratteristiche degli originali usando l'introduttore
formato minimo A5
formato massimo A3

Peso carta: minimo 65 gr/m²
massimo 140 gr/m²

Dimensioni: (con alimentatore automatico)

Altezza: 636 mm

Larghezza: 1250 mm

Profondità: 635 mm

Peso: 88 kg

Specifiche elettriche:
U.S.A. 115 V c.a., 60 Hz, 13,0 A
Internazionale: 220/240VAC, 50Hz, 7,0/6,0 A

Sorter opzionale à 20 scomparti (Modello S-40)

Capacità:
Vaschetta raccoglitrice (funzionamento normale): sorter escluso 250 fogli

Capacità scomparti:
50 fogli per scomparto - Minimo A5 - Massimo A3

Comandi elettronici sul pannello:
Un indicatore LED di inceppamento carta
Tasto esclusione fascicolazione
Tasto fascicolazione
Tasto ordinamento

Dimensioni:
Altezza: 1.038mm
Larghezza: 487mm
Profondità: 513mm
Peso: 40kg

Specifiche elettriche:
220/240VAC; 50Hz, 0,5 A
Cassetta opzionale di grande capacità (Modello LC)

Caratteristiche tecniche

Formato carta: A4 e letter

Tipo di carta: 64-80 gr/m²

Capacità massima:
1.500 fogli (3 risme)

Specifiche elettriche:
Collegato al copiatore 6040

Dimensioni:
Larghezza: 400 mm
Profondità: 480 mm
Altezza: 334 mm

Peso (senza carta): 12 kg

Peso (con carico massimo di carta):
18 kg

Modulo opzionale per copiatura in fronte-retro (Modello ADM-40)

Formato carta: (A4)

Capacità vaschetta raccoglitrice Duplex: 50 c

Condizioni operative: Duplex, sovrapposizione d'immagini

Dimensioni:
Altezza (all'uscita): 318 mm
(alla base): 102 mm
Larghezza: 680 mm
Profondità: 593 mm

Peso: 18 kg

Specifiche elettriche: interfacciabile con il copiatore 3M 6040.

Le presenti specifiche possono essere modific senza preavviso.

DISTRIBUTORE HARRIS/3M

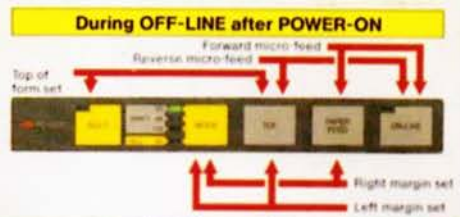
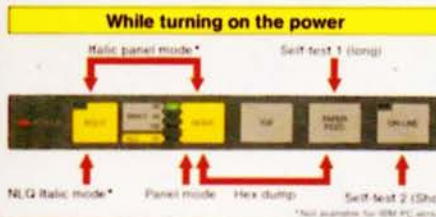
tel. 25.51.288
25.74.616

Vendita Fotocopiatori

Assistenza Tecnica

Fornitura Carta

20128 MILANO

Via Don L.Guanella 13

VOICES FROM WORLD

Con tanto di colonna sonora originale e grafica identica (forse migliore) al cartone animato, l'Atari la fa ancora da padrona in sala giochi con la versione computerizzata dei disegni animati di Wild Coyote e Road Runner. A suon del celeberrimo "Be-beep!!" la casa americana ci propone un gioco mozzafiato in cui, il simpatico struzzo (ROADRUNNER) deve sfuggire l'onnipresente minaccia del pasticcione Wild Coyote, fermandosi qua e la' per raccogliere porzioni di miglio, unica ragione della sua incredibile velocità. Il videogioco si snoda attraverso numerosi schermi mozzafiato in cui, senza venir meno alla tradizione, l'ingegnoso coyote sfoggerà le armi e le invenzioni più strampalate nel tentativo di catturare il supersonico pennuto!! Prossimamente nelle sale giochi italiane!!!

◆

E' in arrivo Fist II, l'atteso seguito del famoso The way of the exploding Fist pubblicato dalla Melbourne.
Nel Regno Unito il secondo episodio di questa saga orientale è stato accolto con un tantino di freddezza e disinteresse in quanto pare non discostarsi di molto dal suo predecessore. Entro breve tempo anche i videogiocatori italiani potranno dire la loro al riguardo dei nuovi schermi e delle nuove caratteristiche di Fist II.

◆

Ancora non si è spenta l'eco delle esplosioni e delle raffiche laser di Uridium che già la Hewson ha annunciato un fantasmagorico ed entusiasmante seguito a questo suo capolavoro. Si tratta di Alley Cat, un gioco mozzafiato, scritto e realizzato dallo stesso staff di Uridium e ideato sfruttando le più sofisticate e apprezzate tecniche di programmazione Arcade, per sconvolgere e strabiliare ancora una volta i videogiocatori di tutto il mondo.
Reggetevi forte !!!!!

Se avete qualche difficoltà a procurarvi i nastri di ricambio per le vostre stampanti, non dimenticate la Elephant, nota casa produttrice di supporti magnetici, che ha recentemente esteso la sua produzione ai nastri compatibili con stampanti Commodore MPS 801/2/3, 1526 e 4023 daisywheel.
Tutta questa gamma di nuovi prodotti è infatti destinata ad essere immessa sul mercato italiano entro breve tempo.

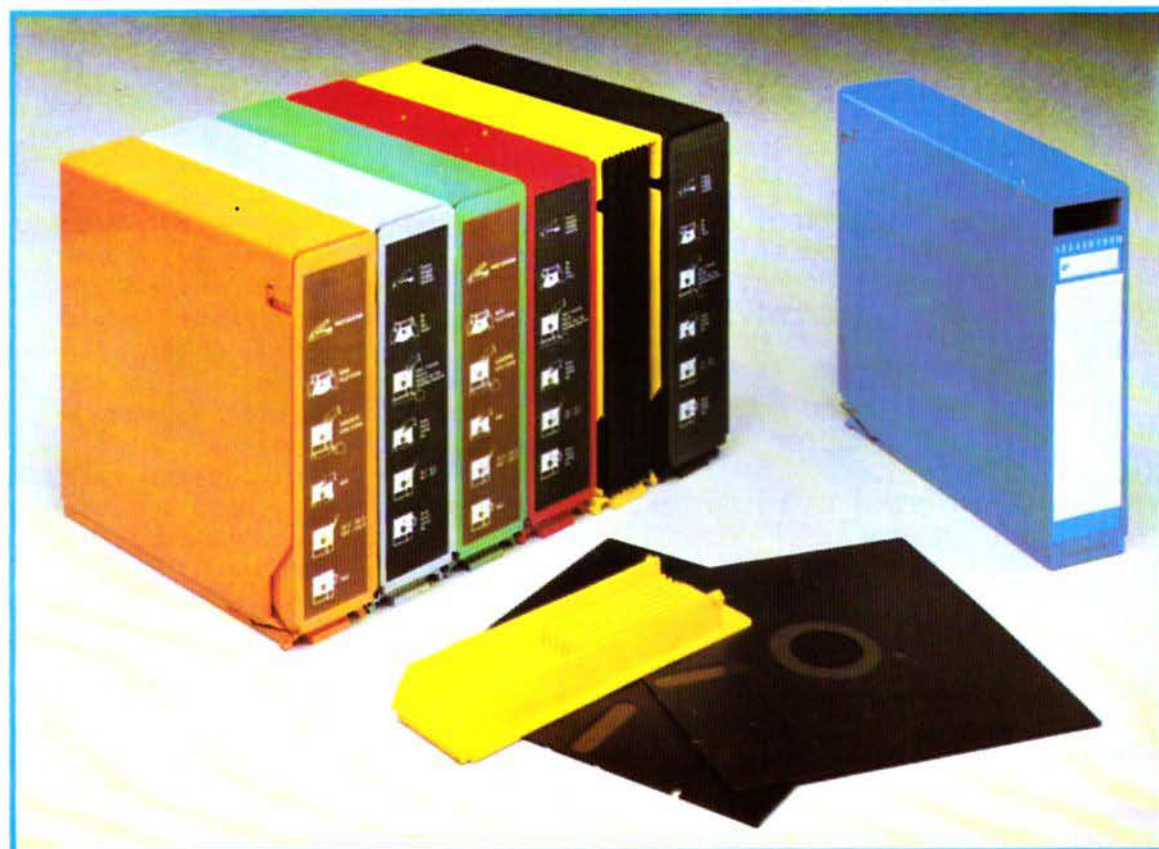
◆

Buone notizie per i possessori di C 16 e Plus/4 : la Robtek ha sfornato, di recente, una serie di appetitosissime utility per i 'piccoli' di casa Commodore.
Si tratta di un efficientissimo TURBO TAPE, un ottimo e versatile database, TURBO BASE, e di un comodo WP, TURBO .
Tutti questi programmi, l'avrete capito, si avvalgono di un sistema di caricamento già implementato al Software stesso, che permetterà un rapido ed elastico utilizzo di ognuna di queste nuove utility. Il costo si aggira sulle 5 sterline.

◆

Dopo tre lungometraggi, una serie interminabile di telefilm, fumetti e alcuni timidi surrogati per Home Computer, la saga del mitico Star Trek approda ufficialmente nel mondo dei computer.
La Beyond, infatti, ormai unita e assorbita dall'onnipresente British Telecom, ha acquistato tutti i diritti per produrre un nuovo videogioco ispirato alle peregrinazioni del comandante Kirk e della fedele Enterprise.
Il 'cast' di programmatori, riunito per l'occasione non può non fare sperare in un grandioso videogioco; Mike Singleton (Lords of Midnight, Quake Minus One), GRAHAM EVERETT e STEVE KANE (Frankie goes to Hollywood, Shadowfire) stanno, infatti già lavorando a questa nuova produzione, prossima ad essere commercializzata entro la fine di ottobre.

PEOPLE VOICE

ANSWERS TO THE READERS

Sono un Vs lettore e sono in possesso del C 128 e di una stampante MPS 803 (ho il drive 1541).
I miei consigli e quesiti sono i seguenti :
1) Nella rivista manca un pò di colore nelle titolazioni dei vari testi.
2) Nella pagina di PEOPLE VOICE non c'è indicato l'indirizzo dove inviare le nostre lettere, quindi spero che questa mia vi giunga.
3) Desidererei sapere a cosa servono i Commodore CLUB, oltre a riunire formalmente i possessori di Computer Commodore.
4) Nelle recensioni di Hardware, tipo Modem 64, vi sarei grato se indicaste il prezzo medio di acquisto.
5) Riguardo al Modem 64 è compatibile con il C128 oppure bisogna acquistarne uno specifico ? Cosa significa essere abbonati a CENTRI DI CONCETRAZIONI DELLE CHIAMATE ?
6) Che cosa sono le procedure Auto Log-on ?
7) Vi sarei grato, non solo io, se pubblicaste un elenco di BANCHE DATI e ci daste spiegazioni di come abbonarsi a loro, o poterle utilizzare. Inoltre desidererei sapere cosa si trova negli archivi delle BANCHE DATI.
Scusatemi se vi chiedo un'infinità di notizie, ma fino ad oggi l'uso da me fatto del computer è stato alquanto limitato.
Vi sarò molto grato se risponderete alle mie innumerevoli domande..
.....

Antonio E. - Colfelice (Fr)

Caro lettore, onde evitarti un ulteriore periodo di incertezze o dubbi al riguardo di un corretto utilizzo del tuo personal, ci precipitiamo a rispondere ai tuoi quesiti.
Innanzitutto, a proposito delle titolazioni più 'colorate', devi sapere che tempo fa, ponendoci lo stesso problema qui in redazione, abbiamo deciso di inserire a livello della veste grafica e realizzativa dei vari articoli, il minimo indispensabile di "colore" e di grafica per così dire, ornamentale, proprio per evitare di confondere, annoiare e fuorviare il lettore, potenziale vittima di copertine, immagini e pagine coloratissime, luminiscenti e, spesso, poco inerenti o rispondenti alla realtà dei fatti in esse esposti.
Proprio per un impegno di chiarezza, serietà e essenzialità, ci siamo dunque autolimitati l'uso dell'inchiostro colorato, in favore di un utilizzo della nostra penna e delle pagine della rivista, sempre più soddisfacente e più consono alle varie esigenze dei lettori.
I Commodore Club nascono i si sviluppano, molto spesso, in base all'esigenza di alcuni singoli utenti che, per scambiarsi informazioni, idee, pareri e materiali, si riuniscono a questo scopo, regolamentando l'utilizzo delle strutture hardware e software, nonchè le procedure di informazione nei riguardi dei vari soci, a diversi livelli, permettendo, nei casi più riusciti, l'adesione a questo tipo di ente di qualsiasi privato con gli stessi interessi e le stesse motivazioni dei vari soci.
In parole povere, cioè, aderendo ad un tipo di queste associazioni si può venire in contatto con altri appassionati e magari anche con veri esperti del settore, potendo confrontarsi a vicenda, collaborare ad un più corretto uso del proprio personal (come dici tu) e creare una propria biblioteca di software disponibile per tutti i soci del CLub.
Non ti resta che mandare la tua adesione ad uno di questi, non ti pare ?

Il Modem 64 è perfettamente compatibile con il C128 e costa £ 199.000 (vedi listino prezzi Domus pubblicato sulla rivista) Per quanto riguarda le tue domande sulla disponibilità, l'elenco e le varie procedure d'accesso alla banche dati, ti rimandiamo ad uno dei prossimi numeri,in cui,i nostri esperti realizzeranno un completo servizio, corredato di elenchi e di tutte le informazioni necessarie,sulle più complete e affidabili banche dati di tutta Italia.

Ti possiamo comunque anticipare che in queste grosse "biblioteche" di software , gli utenti abbonati possono trovare, praticamente, ogni genere e ogni tipo di programma a loro indispensabile per lavorare o per usi prettamente domestici, potendo "prelevarlo" via modem, senza doverlo necessariamente acquistare o conservare perennemente nella propria biblioteca privata.

Ho da qualche settimana acquistato ma non ancora ricevuto lo stupendo ultimo nato in casa COMMODORE :l'Amiga.Fino a qualche tempo fa ero intenzionato a rimanere col buon vecchio 64; infatti i prezzi dei computers, con i quali realizzare cartoni animati (la mia vocazione nascosta), erano decisamente superiori alle possibilità delle mie tasche.
Le notizie sull'Amiga mi spinsero al 'grande passo' e decisi di svendere il 64 e il 1541 , conservando l'ottima stampante MPS 802.
Nel numero di settembre di COMMODORE TIME, ho letto, con grande interesse della possibilità di trasformare la 802 in stampante grafica,e questo ovviamente mi convince sempre di più ad usarla, magari per qualche tempo, con l'Amiga.
Ho chiesto in giro e mi hanno risposto che, purtroppo, la 802 non può funzionare con l'Amiga!!!
E' vero ? E' possibile ciò con un computer che viene definito 'APERTO' ? E che ha le porte 'RICONFIGURABILI' ? Voi non potete aiutarmi? Dulcis in fundo : complimenti per la rivista che,unica nel suo genere,oltre a provare il software e l'hardware ne consente anche l'acquisto diretto. Mi sbagliavo col 'Dulcis ...;mi hanno detto che "..
... i risultati di stampa della Okimate 20 con nastro inchiostrato sono scadenti,e, dato il costo della carta termica ...." è vero ?

Venturo T. - Manfredonia - Fg

Carissimo "Cartonista" di Manfredonia ! Innanzitutto ti ringraziamo molto per i complimenti e ci rammarichiamo molto di non poter rispondere ai tuoi quesiti in maniera altrettanto gratificante e piacevole! Il nuovissimo Amiga infatti,non è assolutamente compatibile con la MPS802, nonostante la "riconfigurabilità", dal canto suo abbastanza singolare di questo nuovo nato in casa Commodore. Che dirti, forse i costruttori hanno reputato la vecchia e cara MPS802 troppo modesta e limitata per guadagnarsi il titolo di stampante compatibile con Amiga,e a questo proposito hanno di recente, immesso sul mercato la MPS1101 che oltre a presentare una perfetta compatibilità con il C128 viene raccomandata anche per il caro Amiga.Giusto per lenire il "tremendo dolore" che questa notizia ti avrà arrecato,ti possiamo garantire che l'Okimate 20 offre ottimi risultati sia con il nastro inchiostrato sia con la carta termica,a patto che entrambi i materiali , siano,naturalmente in buono stato;saprai infatti che qualsiasi stampante non può certo fare bella figura se non può avvalersi di un nastro ben inchiostrato e con poche ore di utilizzo.

Elenco comandi per la serie DXY

	Comando	Funzione
H	Home	Torna alla posizione originale con penna sollevata
D	Draw	Disegna una linea retta con penna abbassata
M	Move	Si sposta con penna sollevata
I	Relative Draw	Disegna con penna abbassata in coordinate relative
R	Relative Move	Si sposta con penna sollevata in coordinate relative
L	Line Type	Stabilisce il tipo di linea
B	Line Scale	Stabilisce il tratteggio *
X	Axis	Disegna con coordinate parallele all'asse X o Y
P	Print	Stampa caratteri e simboli secondo il codice ASCII
S	Alpha Scale	Stabilisce le dimensioni del carattere
Q	Alpha Rotate	Stabilisce l'angolo di rotazione del carattere
N	Mark	Stampa simboli
J*	Pen Change	Seleziona le penne
C	Circle	Disegna un cerchio o un arco
E	Relative Circle	Disegna un cerchio o un arco dalla posizione attuale
A	Circle Center	Stabilisce le coordinate del centro per i comandi G o K
G	A + Circle	Disegna un cerchio o un arco centrando le coordinate data con il comando A
K	A + %	Disegna un cerchio tratteggiato
T	Hatching	Disegna campiture
**	Call RD-GL command	Attiva un comando RD-GL quando il DXY-880 è nella funzione DXY
Y	Curve	Disegna un arco tra coordinate relative Disegna un arco dalla posizione attuale attraverso coordinate relative
***	Relative curve	Disegna un arco tre le coordinate relative e la prima coordinata
**	Call RD-GL command	Attiva un comando RD-GL quando il DXY-880 è nella funzione DXY

* per DXY 980/880/800A
** perDXY 980/880
*** solo per DXY 980

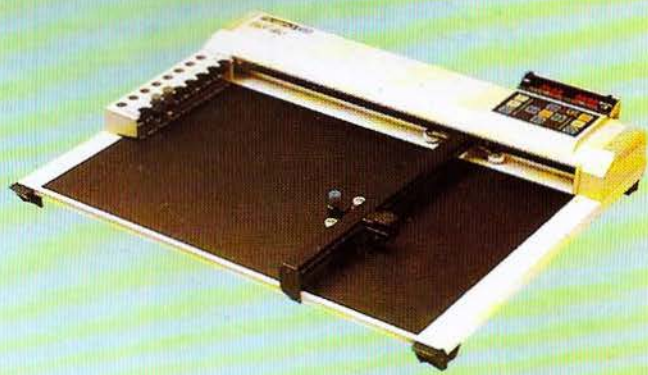
RD-GL Elenco comandi solo per DXY 980 e DXY 880

Comando		Funzione
AA	Arc Absolute	Disegna un arco centrato su coordinate assolute
AR	Arc Relative	Disegna un arco centrato su coordinate relative
CA	Alternate Character Set	Stabilisce set di caratteri alternati
CI	Circle	Disegna un cerchio dalla posizione attuale
CP	Character Plot	Posizione del carattere di controllo
CS	Standard Character Set	Stabilisce il set di caratteri standard
DC	Digitize Clear	Cancella il comando "Digitize"
DF	Default	Errore
DI	Absolute Direction	Stampa caratteri in direzione assoluta
DP	Digitize Point	Digitalizza
DR	Relative Direction	Stampa caratteri in direzione relativa
DT	Define Terminator	Abilita cambiamento codice di terminazione
EA	Edge Rectangle Absolute	Disegna un rettangolo con coordinate assolute
ER	Edge Rectangle Relative	Disegna un rettangolo con coordinate relative
EW	Edge Wedge	Disegna un arco di cerchio
FT	Fill Type	Determina campitura
IM	Input Mask	Fissa le condizioni del computer per riconoscimento di un errore del plotter
IN	Initialize	Inizializza
IP	Input P1 & P2	Ingresso P1 & P2
IW	Input Window	Ingresso area di plottaggio
LB	Label	Stampa caratteri
LT	Line Type	Stabilisce il tipo di tratteggio
OA	Output Actual Position	Uscita dall'attuale posizione della penna e condizione
OC	Output Commanded Position	Uscita dalla posizione comandata della penna e condizione
OD	Output Digitize	Uscita dalle coordinate digitalizzate
OE	Output Error	Uscita dal codice errore
OP	Output P1 & P2	Uscita P1 & P2
OS	Output Status	Uscita byte di status
OW	Output Window	Uscita coordinate angoli in basso a sinistra e in alto a destra
PA	Plot Absolute	Movimento in coordinate assolute
PD	Pen Down	Si sposta con la penna abbassata
PR	Plot Relative	Movimento in coordinate relative
PT	Pen Thickness	Specifica la spaziatura del tratteggio nella funzione riempimento
PU	Pen Up	Si sposta con la penna in alto
RA	Shade Rectangle Aboslute	Riempimento di rettangoli
RR	Shade Rectangle Relative	Riempimento di rettangoli in coordinate relative
SA	Select Alternate Set	Stabilisce set di caratteri alternati
SC	Scale	Stabilisce le coordinate utente
SI	Absolute Character Size	Specifica le dimensioni del carattere in assoluto
SL	Character Slant	Specifica l'inclinazione del carattere
SM	Symbol Mode	Disegna caratteri o simboli nella posizione corrente
SP	Pen Select	Selezione penna
SR	Relative Character Size	Stabilisce le dimensioni relative del carattere
SS	Select Standard Set	Stabilisce il set di caratteri standard
TL	Tick Lenght	Stabilisce la lunghezza del tratteggio
UC	User Defined Character	Stabilisce il carattere utente
VS	Velocity Select	Stabilisce la velocità di plottaggio
WG	Shade Wedge	Tratteggia un arco di cerchio
XT	X - Tick	Determina la suddivisione di un segmento sull'asse X
YT	Y - Tick	Determina la suddivisione di un segmento sull'asse Y

Caratteristiche tecniche del DXY-980

Area di plottaggio	asse X 380 mm - asse Y 270 mm
Velocità di plottaggio	230 mm in ogni direzione
Risoluzione	0.05 mm per passo
Precisione	± 0,5% o meno della distanza percorsa
Ripetibilità	± 0,3% o meno
Interruttori	penna su/giù, pausa, ritorno alla base, posizione (>, <, ^, V), veloce, P1, P2 enter, acceso, reset, fissaggio carta
Interruttori DIP	Font, modo, vel. Baud. modo
Indicatori LED	Acceso/errore, penna su, coord. X/Y
Interfacce	Parallela centronics, seriale RS 232C
Penne	8 (speciali o adattatori)
Fissaggio carta	Elettrostatico
Alimentazione	Adattatore speciale (9-28 Vcc)
Dimensioni	535x106x450 mm
Peso	5,1 kg senza alimentatore
Temperatura di lavoro	0-40 °C
Umidità di lavoro	20-80%

Specifiche tecniche interfacce DXY 980

Parallela	Centronics STROBE (1 bit) / DATE (8 bit) / BUSY (1 bit) liv. TTL asinc.
Seriale	RS-232C Sistema asincr. Half duplex. Data comm./Baud rate (50.70.110.135,5.200.300.600.1200 1800.2000.2400.3600.4800.7200.9600) selezionabili tramite interruttori 7-8 data bit / connettore DB-25S
Connettore I/O	8 poli (impulsi assi X e Y, penna su/giù)
Accessori forniti	Feltrini a base di acqua 0,3 mm due set da quattro colori differenti. Copertina antipolvere. Adesivi posiz. carta Alimentatore

ECONOMIC NEWS

OFFERTE

Vendo stampante colori Com. MPS803 usata solo per provarla.Eccezionale.Minimo lire 750.000. Garanzia in bianco.
Savino Scarano - via Cappellini 20/A Gallarate - 21031 - Va Tel. 796366 dalle 21 alle 22.00

◆

Vendo Dragon's Lair su cassetta per 64/128 (riproduzione omonimo gioco laser), posseggo inoltre stupendi giochi per 64 (prezzi vantaggiosi) Gabriele Miconi via Dell'Imbrecciato 257 Roma. Tel.06/5582462 -5270095

◆

Vendo VIC20 come nuovo,in più regalo 100 giochi,joystick TAC2 Suncom e registratore C2N.
Fabio Sicuro - Loc. Ragnaia 50/A - 57012 Castiglioncello - Li Tel. 0586/751366

◆

Vendo CBM64-Drive 1541 con manuale di programmatore, Simon Basic,Fort 64,Champ, Basic 4.0/4.1/4.2,30 programmi £ 690.000. Raffaelli Walter via Mazzini 125 Crema Cr Tel. 0373/84886

◆

Vendo e scambio ottimissimi programmi x C64. Novità da tutto il mondo,quindi che aspettate,telefonate a Salvatore Purgato, C.so Europa 26. San Marcellino (Ce). Tel. 081/8121276

◆

Vendo per acquisto sbagliato Mannesmann Tally 80 Plus + interfaccia ancora in garanzia a prezzo di sballo.
Maurizio Anfosso via Simonetti 4 - 14018 Roatto - AT - Tel. 0141/938118

◆

Vendo,cambio programmi ultime novità,giochi,utilities per modem,per C64.
David Broggini via Monte Asolone 7- To Tel. 338314

◆

Vendesi tastiera musicale Music 64 + Rythm64 (unità ritmica) nuovi con manuali e software in italiano per £ 400.000.
Paolo Silveri,Piazza Martiri della Libertà - 34170 Gorizia-Tel. 0481/22097

◆

Vendo,scambio software per C64.Cerco persone che vendano a prezzo basso le ultime novità.
Sandro Arnod -via Alessi n.7, Aosta - Tel. 0165/553414

◆

Vendo C64 £ 200.000 e Spectrum ZX 48K + 60 software + 4 manuali (£ 150.000) , causa vincita C 128 in lotteria.
Mauro Nava -Via Giovanni 23° 26- 30020-Eraclea - Ve Tel. 0421/31412

◆

Vendo C128 + monitor 1901 + drive 1541 + 2 joystick con imballi originali a solo £ 200.000 in più regalo Flight Simulator II.
Gentile GIovanni via Cimarra 28,Agrigento Tel. 0922/73215

◆

Vendo Com.64 + Drive + Registratore,Speed Dos e 40 dischi novità.
Borracci Giuseppe via Mameli 15,Udine. Tel. 0432/291665

◆

Vendo programma E . Mail,posta elettronica.Hai un modem allora provalo telefonandomi dalle 22.30.
Stefano Malaisi via Marsala N.31 - 40126 Bologna 051/235492.

◆

Vendo raccolta completa di 'SuperCommodore' (Tackson),vendo inoltre i migliori programmi gestionali ed utilities esistenti con manuali Ruggero Rigoldi via Zanella 7, Monza Mi Tel. 039/836620

◆

Vendo o scambio giochi per 64, cassetta e disco da £ 1.000 a £ 10.000
De Giorgi Simone,via Borgo Palazzo 90 - Bergamo 035/270034.

◆

Vendo Plotter per 64 a £ 200.000. Vendo programmi per C64 ultime nività.
Natale Oresti, via S.S. 91 Per Contursi 38; Quadrivio (SA). Tel. 0828/45207

◆

Vendo bellissimi games su disco per 64 Cerco disperatamente Dragon's Lair Castellari Cristian, via Gherardi 38/B - Imola (Bo) Telefonare ore pasti esclusi sabato e domenica allo 0542/41411.

◆

Vendo giochi bellissimi da £ 500 a £ 2.000 l'uno,provare per credere.
Massimiliano Pitacco,via M. Moro n.52 Monfalcone - Go Tel.45220 ore pasti

◆

Vi interessano novità games per C64 ? Su disco o nastro ? Davide Albertin,via San Lorenzo 58. S.Giorgio M. (Al). Tel. 0142/806478

◆

Vendo stampante MPS 802 3 mesi di vita in ottimo stato con imballo originale a £ 400.000
Rizzi Omar,via Renzo Dall'Aglio 2. S.Polo D'Enza (RE) Tel. 0522/873848 Escluso il martedì .

◆

Per C64 vendo,scambio programmi recenti su nastro e disco.Cedo Eprom che rende grafica la stampante MPS802 e cartuccia Isepic. Gianni Cotogni, via Strambino 23,Carrone (To).0125/712311

◆

Vendo e scmbio software per 64, ultime novità.Petruzziello Daniele, via A. Di Meo , Avellino. Tel. 0825/71710

◆

Vendo, scambio solo ultimissime novità per 64 e 128.Di Stefano M. Via Socrate Siracusa.0931/62856

ECONOMIC NEWS

RICHIESTE

Per il C64 cerco/cambio programmi per il Videotel purchè funzionanti, inoltre cerco Prg per la comunicazione 'via modem'. Roberto Oselladore, via Passo S. Boldo 35/2- Favaro V.to Ve Tel. 041/631106

◆

Cerco soci £ 10.000 la tessera programmi per C64 e 128. Software Computer Club - Casella postale - Valdengo - Vc - Tel. 015/680468

◆

Compro o cambio con software per C64 le istruzioni per il Geos 64. Possiedo inoltre altri programmi.
Roberto Michelini, via Ronzani 61. Casalecchio di Reno -Bo- Tel. 051/578646

◆

Cerco software per C64 e 128. Inviare lista a : Zocaro Paolo via Maliseti n.10/ L Prato (Fi).

◆

Compro software novità per C64.
Sergio Bonanni, via Nuova Molina, Caldine (Fi).

◆

Cerco istruzioni di videogames e utility tipo Geos, Gato e tanti altri.
Romeo Canazza, via Bellavitis 47, Vicenza. Tel.0444/502574; ore pasti.

◆

Compro in blocco programmi per C64/128 e Spectrum. Acquisto sicuro se buon prezzo. Mandare liste o telefonare.
Alex Cereda, via Prà Giarratana 62C - Caltanissetta - Tel.0934/26363-39573

◆

Compro programmi, giochi esclusi, e istruzioni per C64 e 128, e per PC IBM.
Gino Uglietti, via Strambio 108, Belgioioso (Pv).

◆

...Italia, massima serietà, annuncio sempre valido.
Stefano Bertoncello, via Canova 10, Cassola (Vi).
Tel. 0424/33428

◆

Scambio programmi in particolare ricerco simulatori (volo - guerra).
Baroni Norberto, via Roma 109. Vercurago, (Bg). 0341/420581

Agata N.8 Imperia - Tel. 0183/22352

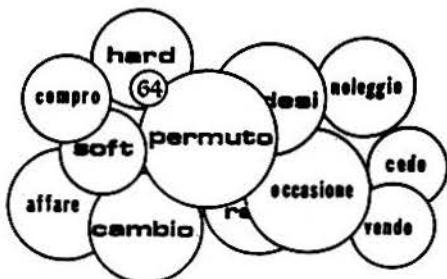
◆

Eccezionale! 3000 programmi gratis iscrivendovi al Commodore Computer Club, via Calatafimi 5. Mazara del Vallo. Trapani.

◆

Cerco disperatamente programma Visicalc x C64. Non importa il prezzo.
Sacchetti Ilario, Cesana.
Tel. 0547/24890 (ore pasti).

◆

Per C 64 cedesi a £ 95.000 ad amanti musica, periferica SIEL SOUND BUGGY consistente software, compone canzoni, ritmi, timbri, accompagnamenti. Collegabile con tutte le tastiere e interfacciabile MIDI tramite un semplice optional.
Giuliano 039/481844.

PERMUTE

Scambierei informazioni su uso del modem con il C64.
Rudy Saporiti, via Lamarmora 9. Torino

◆

Cambio molti programmi (giochi, utilities etc.) sia su nastro, che disco. Cerco programmi per l'utilizzo della penna ottica. Valerio Scarello via Caduti di Cefalonia n.7/C Treviso. Tel. 0422/55591

◆

Scambio, vendo programmi per CBM64 ultimissime novità in Italia, massima serietà, annuncio sempre valido.

Commodore solo modo 128-CP/M scambio programmi, manuali, listati, consigli d'uso. Nello Scalia C.so Siracusa 77. Torino

VARIE

Attenzione a tutti i possessori di CBM 64 e Spectrum. Chiunque si metterà in contatto con me per scambio di consigli ed esperienze riceverà una cassetta contenente 4 bellissimi programmi a sorpresa completamente gratuiti. Affrettatevi rispondo a tutti.
Marco Durante, via S. Agata N.8 Imperia - Tel. 0183/22352

Siamo spiacenti di dovere comunicare ai nostri lettori che, da questo numero in avanti saremo costretti a cestinare ogni tipo di annuncio troppo dichiaratamente commerciale.
Vi preghiamo anche, per motivi di spazio, di limitare a 25 il numero di parole di ogni annuncio.

La Redazione

◆ ◆ ◆

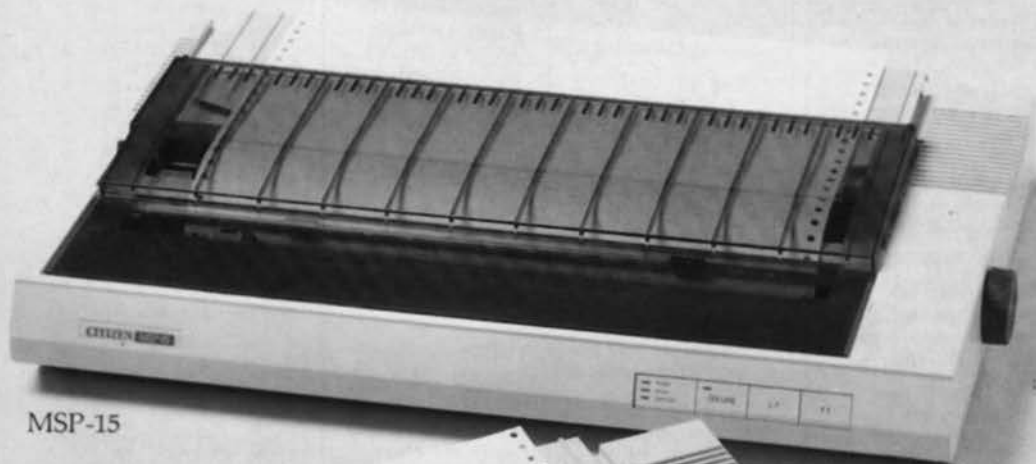
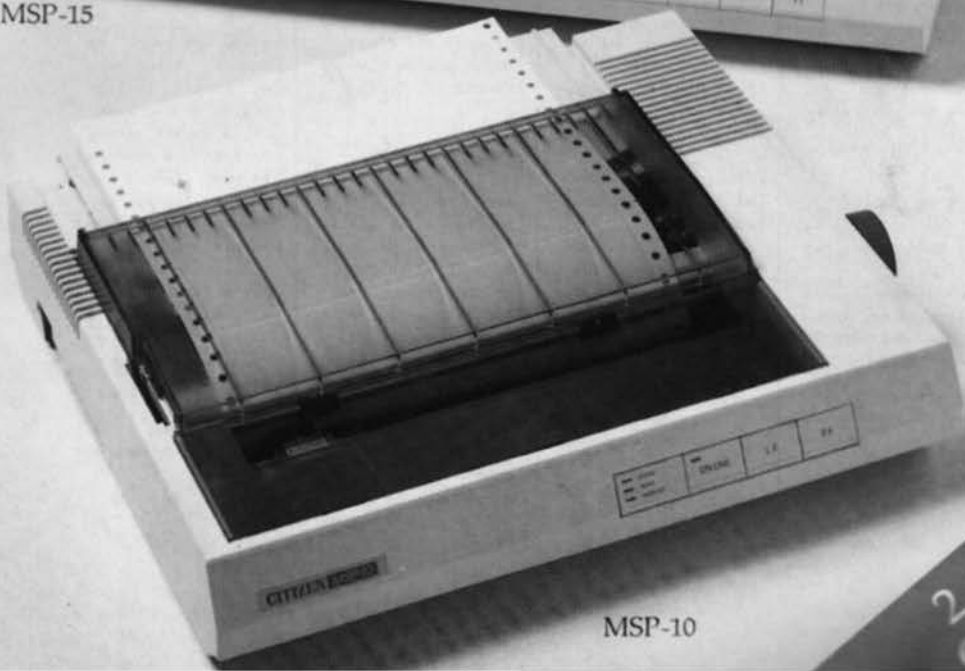
INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-10 ED MSP-15 160/40 cps

Veloce e Flessibile
Elegante e Facile da Usare
Ottimo Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-10 e MSP-15 sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi.
Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Alta Velocita' di Uscita: 160 cps
Eccellente Qualita' Corrispondenza NLQ: 40 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti

MSP-15

MSP-10

2 ANNI DI GARANZIA

MSP-10 ed MSP-15
SPECIFICHE TECNICHE

	MSP-10	MSP-15
○ **Testina di Stampa** (Sostituibile dall'utente)		
○ **Velocita' di Stampa**		
Modo Standard	160	
Modo Qualita' Lettera NLQ	40	
Durata Prevista (Caratteri)	100 milioni	
○ **Metodo di Stampa** Direzione di Stampa		
Bidirezionale in Modo Testo	Standard	
Unidirezionale in Grafica a Punti	Standard	
Ricerca Logica	Standard	
○ **Dimensione di stampa** (Mass. Car. per Riga/Car. per Pollice)		
PICA	80/10	136/10
Espanso	40/5	68/5
Compresso	136/17	231/17
Compresso/Expanso	68/8.5	116/8.5
ELITE	96/12	163/12
Espanso	48/6	81/6
○ **Matrice di Stampa** (Verticale x Orizzontale)		
Standard	9 x 9	
Punti Discendenti	8. vo e 9. no Ago	
Modo a Doppia Densita'	9 x 9	
Modo Evidenziato	9 x 18	
Modo Evidenziato ed a Doppia Densita'	9 x 18	
Caratteri Grafici	8 x 6	
○ **Risoluzione Grafica** Modo Grafico ad 8 Aghi (PpP Punti per Pollice)		
Densita' Normale	60 PpP	
Densita' Doppia	120 PpP	
Doppia Velocita' Doppia Densita'	120 PpP	
Quadrupla Densita'	240 PpP	
Grafica CRT	80 PpP	
Grafica II CRT	90 PpP	
Grafica Plotter	72 PpP	
Grafica II Plotter	144 PpP	
Modo Grafico a 9 Aghi Densita' Normale	Standard	
Densita' Doppia	Standard	
○ **Set di Caratteri** ASCII Standard	96	
ASCII Inclinato	96	
Internazionale Standard	32 (11 sets)	
Internazionale Inclinato	32 (11 sets)	
Modo Grafico Standard	32	
Modo Grafico IBM	32	
Modo Sopra/Sottoscritto	Tutti i caratteri	
Modo Qualita' Lettera	Standard	

		MSP-10	MSP-15
○ **Manipolazione Carta**			
Avanzamento Carta		Trattore a spinta Rullo Rotante	
Velocita' Avanzamento Carta (PpS Pollici per Secondo)		2 PpS	
Inversione Avanzamento Carta		Standard	
Spaziatura di Riga (Pollici)		1/6, 1/8, 7/72 n/144, n/216, n/72	
Carta a modulo Continuo (Pollici)		4-10"	4-16"
Carta Perforata		4-10"	4-15"
Copie		1 + 2	
Spessore Carta		0.06–0.3 mm	
○ **Nastro Inchiostrato** Tipo		Cartuccia	
Durata (Caratteri)		4 milioni	
○ **Interfaccia** Tipo Centronics 8-bit Parallelo		Standard	
RS-232C Seriale		Opzionale	
Buffer Dati di Ingresso Std. Opz.		1K/8K	
○ **Compatibilita' Codici di Controllo**		Epson, IBM Selezionabile con Dip-Switch	
○ **Condizioni Ambientali** Temperatura di Funzionamento		da 5 a 35 gradi C	
Umidita' di Funzionamento (Senza condensa)		dal 10 all'80%	
○ **Alimentazione** Tensione		180–264 V c.a.	
Corrente Assorbita Frequenza		0.5A/49.5–60.5Hz	
Potenza Assorbita		90 VA	
○ **Stampa Self-Test**	1.	Tutti i Caratteri della ROM	
	2.	Bytes in Formato Esadecimale	
○ **Affidabilita' MTBF** (Escluso Testina di stampa)		5000 ore/ciclo utile 25% Densita' di stampa 30%	
○ **Dimensioni (mm)**	Larg.	403	575
	Prof.	344	354
	Alt.	90	90
○ **Peso (Kg)**		5.0	7.0
○ **Altre Caratteristiche**		Stampa Invertita B/N	
		Trattore a Spinta Incorporato	
		Sensore di Fine Carta	

vendita presso:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Tel.02/6706006-6706440

* IBM e'un marchio registrato della International Business Machines Corp.
** Epson e'un marchio di fabbrica registrato dalla Epson Corporation.

Citizen Europe Limited
Wellington House, 4/10 Cowley Road, Uxbridge, Middlesex UB8 2XW.
Telephone: 0895 72621

TECHNICAL ADVICES

MONITOR DI ALLINEAMENTO TESTINA PER 1530/31

Il principale problema che affligge molto spesso il possessore del Datasette Commodore 1530/31 è il disallineamento dellla testina di lettura scrittura e come ripristinarne le condizioni ottimali di funzionamento.
Il registratore esce di fabbrica pefettamente tarato e non presenta, generalmente, alcuna anomalia con i propri nastri e con programmi commerciali di qualità.
I guai incominciano a volte con nastri avuti da un amico o copie di dubbia qualità. Questo perchè i nastri registrati con apparecchi leggermente starati possono essere regolarmente letti da questi , ma non da altri "perfettamente allineati".
Allora, ricordandosi di aver sentito dire o letto che, per ovviare a difficoltà di caricamento, bisogna provare a ritarare la testina, non si riesce a resistere alla tentazione, ci si arma di cacciavite e via ..... a smanettare fino ad aver alla fine un registratore incapace o quasi di leggere qualsiasi nastro.
La regolazione dell'azimut (così si chiama l'allineamento della testina alla traccia magnetica incisa su nastro) deve essere fatta non alla cieca o per tentativi, ma con uno strumento che possa fornire in "tempo reale" informazioni sulle modifiche che stiamo apportando ruotando quella piccola vite a croce ......
Tale strumento può essere un voltmetro elettronico o, molto meglio, un oscilloscopio che consente di visualizzare su di uno schermo il segnale così come viene letto dalla testina.
Il circuito che presentiamo in questo numero, pur non eguagliando le prestazioni di tale costosa e specialistica strumentazione, consente di ottenere, per il problema che stiamo trattando,gli stessi risultati e in più un controllo continuo e permanente delle condizioni di lettura del nostro registratore, senza dover ogni volta smontare il registratore,collegare i puntali in un certo punto del circuito, etc.....
Nessuna preoccupazione! Anche l'estetica dell'apparecchio non subirà nessun intervento e sarà sempre possibile ripristinare i collegamenti originari senza lasciare traccia della modifica apportata nel caso di interventi in garanzia,vendita , permuta.....Importante è lavorare con cura nell'usare giraviti e saldatore.

SCHEMA ELETTRICO

Il circuito in oggetto non è altro che un semplice comparatore di tensione a valle di un ancor più semplice rettificatore di picco. Alimentato dalla stessa corrente del registratore legge il valore di picco del segnale presente al TEST POINT del circuito di amplificazione.
Se questa supera un valore prefissato si accende il LED rosso collegato all'uscita del comparatore.Il LED è lo stesso del SAVE, che, praticamente inutile come indicatore di registrazione in corso, diventa ora un prezioso " osservatore " del perfetto allineamento testina - nastro e, secondariamente,di presenza di segnale sul nastro stesso.
E' necessario realizzare il piccolo circuito stampato destinato a supportare i pochi componenti necessari a realizzarlo, di facile reperibilità e di costo estremamente contenuto, bastano meno di cinquemila lire!!!

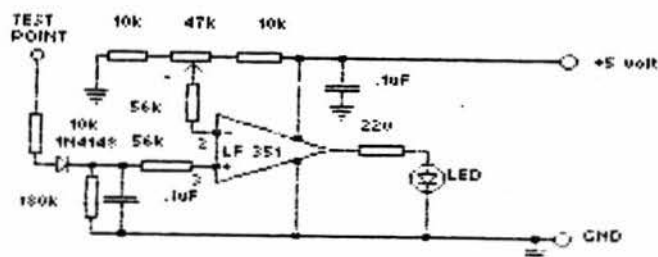
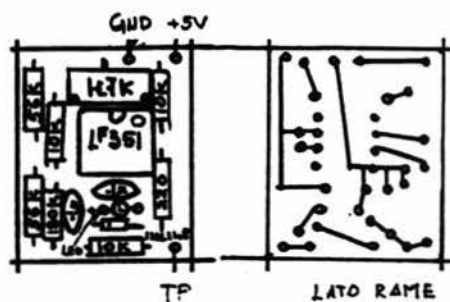
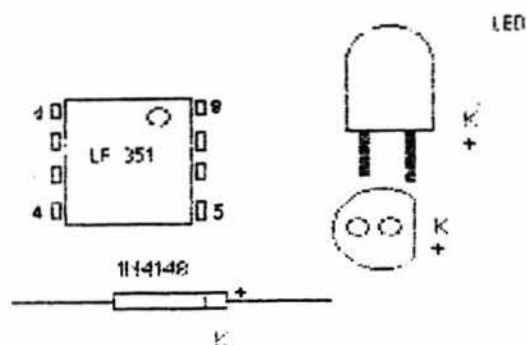
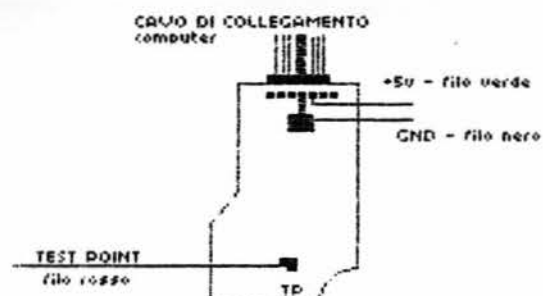
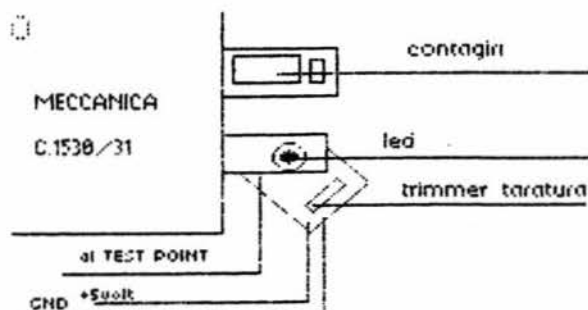
MONTAGGIO

Realizzato il circuito stampato,possibilmente in vetronite, passare al montaggio dei componenti, incominciando dalle resi

==

** SCHEMA ELETTRICO **

==

==

** CIRCUITO STAMPATO E MONTAGGIO ***

==

stenze, poi i due condensatori, e infine i diodi e il circuito integrato.
Consigliamo vivamente di non saldare direttamente l'I.C. al circuito stampato , ma di adoperare uno zoccolo per I.C. (ad otto piedini),per una facile sostituzione in caso di guasti o malfunzionamenti.
Il LED da usare è lo stesso del registratore. Quindi dissaldare i fili, ricoprire di nastro isolante le estremità di questi facendo un segno su quello collegato al + del diodo 'vedi figura dei componenti', saldarlo al circuito stampato, facendo sempre attenzione alla sua polarità e reinserirlo nella sua sede. Sarà il LED stesso a mantenere tutto il circuito.
Infine con tre fili di differente colore collegheremo il circuitino al 1530/31.

INSTALLAZIONE

Collegare il filo nero al punto contrassegnato con GND (massa), il filo verde a quello +5v e quello rosso al TP.
Questi tre fili,che partono dalla scheda che abbiamo montato, devono essere così collegati :

- filo nero : alla massa del registratore
- filo verde : al +5 volt
- filo rosso : al TEST POINT.

Dove sono questi tre punti sulla scheda del registratore ?
Innanzitutto svitiamo la vite che tiene fermo lo schermo di cartone metalizzato che ricopre la piastra e rimuoviamolo.
Incominciamo dal TEST POINT che è facilmente individuabile perchè indicato con TP nei pressi del connettore a pettine.
La massa e +5v bisogna prelevarli all'altezza delle connessioni del cavo di collegamento e precisamente il filo nero va collegato nel punto ove è saldato il filo dello stesso colore di grosso diametro (è la calza del filo di alimentazione); il filo verde dei +5v al filo di analogo colore posto a destra di quello nero (vedi figura).

TARATURA

Ruotare il LED verso la resistenza collegata a massa (quella a sinistra del I.C.), inserire una cassetta con un programma che da ora in poi sarà il riferimento per tutta la nastroteca per quanto riguarda l'allineamento e dopo gli opportuni collegamenti, accendere il computer e senza digitare nulla, premere il play del registratore.
Il LED si dovrebbe accendere. Ruotare il trimmer fino allo spegnimento del led.
Ritornare indietro tanto quanto basta,appena per riaccenderlo.
Se la vite di regolazione dell' azimut non è stata mai toccata le operazioni di taratura finiscono qui. Se già si è ritoccato l'azimut in precedenza,allora sarà opportuno verificarne il corretto allineamento. Quindi, sempre con il nastro inserito e con il registratore in play tarare la testina in modo da avere il massimo della luminosità del LED e fermarsi in posizione media fra i due estremi di rotazione che portano al quasi suo spegnimento.
Eventualmente ritoccare la taratura del circuito per riportarsi in posizione limite di quasi spegnimento,ma sempre con led acceso.
Questo è tutto ....Buon lavoro !!!!!

Luigi Grassi

L'INFORMATICA A SCUOLA : UN'ESPERIENZA EXTRACURRICOLARE

Ci sembra interessante in questo numero presentarvi un'esperienza di introduzione dell'informatica nella scuola.

Il progetto è stato realizzato nel Liceo scientifico di Cologno durante l'anno scolastico 1985/86 ed è dovuto soprattutto alla ferma volontà di alcuni docenti e al sostegno pressante dei genitori.

Le parzialità e i limiti del progetto -extracurricolare- sottolineano le difficoltà (difficile aggiornamento dei docenti,mancanza di strutture e risorse finanziarie,etc.) che nonostante le apparenze incontra la necessità ,storica, di introdurre l'informatica nelle programmazione curricolare e tutti, o quasi, conoscono i perchè di tale ulteriore 'refrattarietà culturale' della scuola italiana.

L'interesse per questo progetto sta comunque anche nella sua realizzabilità economica : sia pure con un notevole impegno degli organizzatori sono di fatto bastate poche macchine,pochi soldi, pochi docenti (molto efficienti!).

Il numero degli studenti coinvolti nell'iniziativa è notevole se confrontato con altre esperienze realizzate in scuole milanesi con ben altre risorse a disposizione : 80 studenti si sono iscritti al corso di prima alfabetizzazione informatica; 18 al corso sui pacchetti applicativi e 22 (studenti delle quinte classi) al corso di Pascal per MS-DOS.

E' interessante ricordare che sono stati utilizzati due questionari,uno a metà dei corsi e uno alla fine,per avere un feedback significativo sull' andamento del progetto; i rilievi più rimarchevoli ci sembrano due: anzitutto la difficoltà di avere credibilità adeguata di fronte all'istituzione (sono corsi extracurricolari e perciò 'facoltativi' : percezione di irrilevanza soprattutto da parte di molti docenti e anche da parte di diversi studenti che hanno verificato il mito dell'informatica facile); poi, le difficoltà organizzative e logistiche fuori dall'orario scolastico (disponibilità di spazi e soprattutto di assistenza).

Chi fosse interessato a ulteriori e più precise informazioni sul progetto (costi effettivi, reperimento delle risorse finanziarie, problemi organizzativi per l'iscrizione e la gestione dei corsi, informazioni sui programmi utilizzati e sulla valutazione del loro impiego effettivo, etc.) può scrivere, come sempre, alla redazione della rivista : a tutti verrà data risposta scritta, ovviamente.

INIZIATIVE PER L'INFORMATICA PRESSO IL LICEO SCIENTIFICO DI COLOGNO MONZESE.

L'iniziativa, già l'anno scorso tentata, di introdurre nel nostro liceo l'informatica attraverso l'istituzione di corsi pomeridiani assume dal corrente anno scolastico (1985/'86) un carattere più sistematico e un'organizzazione più sicura per comune volontà di genitori, studenti e insegnanti.

Circa l'importanza e l'alto contenuto formativo di questa proposta culturale si fa riferimento al documento già presentato all'inizio dell'anno scolastico.

La rilevanza attuale dell' informatica in tutti i settori di ricerca e di lavoro è cosa troppo ovvia per essere portata a motivazione di questa proposta.

Per questi motivi siamo certi che il costo richiesto alle famiglie -contenuto al massimo- risulti ampiamente giustificato.

Sinteticamente , questo è il progetto.:

A) PROGETTO I : PRIMO CORSO DI ALFABETIZ ZAZIONE INFORMATICA

UTENTI : il corso è rivolto soprattutto agli studenti del Biennio ma è aperto a tutti gli studenti.

DURATA : da gennaio a maggio; ogni studente frequenterà un pomeriggio alla settimana (per un totale di 15 sett.) in uno dei giorni da lunedì a venerdì nella I o nella II fascia oraria.

ORARIO : 14.30:16.00 (I fascia) e 16.00/17.00 (II fascia).

PROGRAMMA : a) introduzione alla conoscenza del computer, linguaggi e programlazione.
b) Corso interattivo di programmazione in BASIC (teoria ed esercizi).
c) Elaborazione di un programma didattico scelto tra le seguenti materie : fisica, biologia, matematica, italiano, storia, filosofia (simulazioni di esperimenti, questionari interattivi, testing linguistico, etc.)
d) Conoscenza e uso del word processor con uno dei seguenti programmi per il trattamento dei testi : EASY SCRIPT/VIZA WRITE/SUPERSCRIPT/PAPERBACK 64.

COMPUTER : saranno utilizzati 3 Commodore 64 dei quali uno di proprietà del liceo e due messi a disposizione della Commodore Italiana.

B) PROGETTO II : CORSO PRATICO SULL' IMPIEGO DEL COMPUTER

1. Il computer e le configurazioni possibili (periferiche ed accessori).

2. I linguaggi e la programmazione - L'uso dei programmi.

3. IL WORD PROCESSING : il trattamento completo dei testi per gli scopi pratici più diversi. Conoscenza e impiego dei seguenti programmi disponibili per il C64: EASY SCRIPT, SUPERSCRIPT, VIZAWRITE, HOMEWORD, PRINT SHOP.

4. IL DATABASE : il trattamento e l'archiviazione delle informazioni e dei dati. Conoscenza e impiego dei seguenti programmi : SUPERBASE, THE MANAGER, HOME OFFICE, FIGARO, B/GRAPH.

5. LO SPREADSHEET (foglio elettronico) : uso professionale e didattico del foglio elettronico. Conoscenza e impiego dei seguenti programmi : CALC RESULT,EASY CALC e PRACTICALC.

UTENTI : tutti gli studenti suddivisi per gruppi.

* Per la DURATA e l'ORARIO vedi PROGETTO I.

SEDE DEI DUE CORSI : il liceo scientifico, ovviamente.

DOCENTI : neolaureati o laureandi in ingegneria elettronica presso il Politecnico di Milano (è garantita la competenza e anche l'entusiasmo di questi esperti!)

C) CORSO DI PROGRAMMAZIONE IN PASCAL

UTENTI : per studenti che già conoscono, almeno un pò, il BASIC e/o che siano interessati all'informatica anche come orientamento per il futuro (studio o lavoro).

DURATA : 1 pomeriggio la settimana per un totale di 15 settimane.

ORARIO: dalle 15.00 alle 17.00 (in tutto 30 ore)

PERIODO : da gennaio a maggio

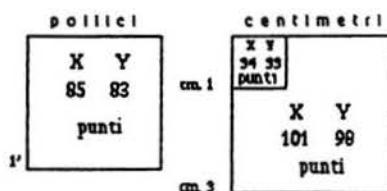
PROGRAMMA : lo svolgimento del corso prevede lo studio, con esercitazioni al computer, del linguaggio PASCAL nella versione standard per MS-DOS e sarà quindi utilizzato il PC-IBM in dotazione al liceo scientifico.

DOCENTI : vedi sopra.

Di tutti i problemi organizzativi e contabili si occuperà una commissione mista genitori-studenti-insegnanti, a cui ci si può rivolgere per qualunque problema o per ulteriori informazioni.

R.R.

GEOS e la MPS-802

A propòsito della MPS-802 "grafica" (vedere l'articolo pubblicato sul n.3 di **Commodore Time**) si puo' affermare la sua compatibilita' nella stampa dei *files* generati da **GEOPAINT** e da **GEOWRITE**.
L'opzione da operare nella scelta della stampante e' : **MPS-1000**.
Compatibilita' dunque ma, per quanto riguarda la precisione, bisogna fare alcune considerazioni.
La MPS-802, infatti, non ha un *passo* di stampa di **80** punti per pollice ma ne ha qualcuno in piu'. Inoltre, si comporta nella stampa orizzontale (X), diversamente da quella in verticale (Y).
Ecco come si presenta la stampa di un quadrato in pollici e, per chi deve o vuole usare il Sistema Metrico Decimale, in centimetri :

La tabella seguente fornisce il valore dei punti occorrenti per ottenere disegni precisi con la MPS-802 "grafica".

STAMPA IN POLLICI		
punti x	pollici	punti y
85	1	83
171	2	167
256	3	250
341	4	333
427	5	416
480	5,6	—
—	6	500
—	7	583
—	8	666
—	8,6	720

STAMPA IN cm.		
punti x	cm.	punti y
34	1	33
67	2	66
101	3	98
134	4	131
168	5	164
202	6	197
235	7	230
269	8	262
302	9	295
336	10	328
	....	—
480	14,3	...
—	21,8	720

Questa pagina e' stata redatta con **GEOWRITE**, **GEOPAINT** e stampata con la **MPS- 802** "grafica"

Carlo Fornara - Milano

La descrizione di un programma , specialmente per programmi di qualità , è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie :gestionali, utility, grafica, games, strategia e simulazione, adventures etc..

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare,ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive o registratore, stampante, monitor, joystick, pad etc.) affinchè lo eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto : buona lettura !

---

games — GUALTIERI & BIRAGHI

ADVENTURES — SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC &

— SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI'

Didactics — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

Titolo : **TAU CETI**
Editore : C R L
Configurazione : Disco/Nastro

TAU CETI è l'ultima creazione della CRL, già famosa per i suoi simpatici Rocky Horror Show e Space Doubt; in questo nuovo videogame però, la vena di umorismo e di spensierato divertimento che, da sempre, ha caratterizzato le produzioni della suddetta Software House, sembra aver lasciato il posto ad un soggetto molto impegnativo, destinato decisamente agli appassionati di un genere di passatempo computerizzato più "serioso".

Ci troviamo infatti a dover dipanare una matassa "intergalattica" di notevoli dimensioni, avendo a che fare con una missione di esplorazione, guerriglia e strategia, fronteggiati da un reattore nucleare impazzito che minaccia di distruggere un intero pianeta.

Su uno dei corpi celesti che si trovano nelle vicinanze di TAU CETI, appunto, i primi e numerosissimi coloni umani hanno, nel 2003 (anno più, anno meno) installato una serie di avamposti e di insediamenti atti ad ospitare la crescente popolazione terrestre, per sottrarla all'incombente minaccia del sovraffollamento.

Purtroppo per loro, però, il reattore nucleare destinato a fornire energia e ad alimentare le centrali periferiche ha iniziato a fare i capricci, impazzendo completamente e trasmettendo questo suo grave malfunzionamento a tutti i sistemi di sicurezza e alle installazioni militari computerizzate presenti sul pianeta.

Queste ultime, interamente governate da automi, hanno costretto i vari pionieri spaziali ad abbandonare il nuovo mondo, distruggendo le loro installazioni e confinandoli nello spazio.

Cosa c'entrate voi ?

SUBSTAZIONI DEL REATTORE — FORTEZZA — ASTRONAVI ALIENE

Bhe',si dà il caso che siano richiesti " numerosi " volontari per pilotare uno speciale mezzo interplanetario,capace di atterrare sul pianeta e di resistere alle offensive robotizzate,per permettere al suo equipaggio di girovagare per le varie città abbandonate e collezionare i segmenti di uno speciale congegno che,una volta inserito nel cuore del reattore principale , sarebbe in grado di disattivarlo e di "ricondurlo" sulla retta via.

Siete pronti dunque?Balziamo sul nostro Skimmer quindi, e controlliamo le strumentazioni di bordo e i vari armamenti a nostra disposizione.

Innanzitutto, il nostro velivolo si trova attraccato a uno dei pochi capisaldi risparmiati dagli androidi dove, potremo rifornirlo di carburante , missili,bengala,energia e di altre apparecchiature, che andranno via via esaurendosi, durante la missione.

I missili trasportabili sono 8,ed altrettanti sono i bengala,utili per illuminare lo scenario di gioco e i congegni anti - missile,da attivare una volta sotto attacco nemico.

Inoltre,bisogna tenere d'occhio le riserve di carburante e la potenza degli schermi deflettori del nostro Skimmer,badando a rifornirli di energia prima di affrontare un combattimento impegnativo.

Quando si è attraccati, si potranno riparare tutte le strumentazioni di bordo,eventualmente danneggiate,quali : il radar a lungo o corto raggio,il sistema di visione all'infrarosso,il meccanismo di tracking,aggancio ed inseguimento dei velivoli nemici .

Per fare tutto ciò, l'unica schermata di gioco di TAU CETI ci viene incontro notevolmente,organizzando su buona parte del visore,tutti gli strumenti e le spie luminose che, con un rapido colpo d'occhio,potremo facilmente consultare durante la missione.

L'unico punto di osservazione esterno infatti , è costituito da una semplice finestra blindata , posta sulla sinistra del-

lo schermo,dalla quale potremo osservare direttamente la zona in cui ci troviamo e dalla quale potremo riconoscere visivamente la sagoma dei veicoli nemici e delle varie installazioni.

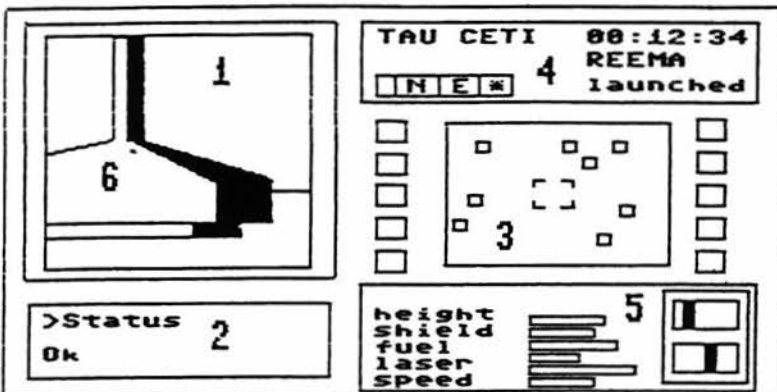
Ma non è finita : quando,in fase di ancoraggio, si compone la parola "HELP",il computer di bordo ci dà l'accesso a una schermata particolare,che si sovrappone alla suddetta finestra,dove sono riepilogati tutti i comandi impartibili da tastiera tramite digitazione manuale.

Abbiamo infatti,ad esempio,l'opzione MAP che,una volta composta sul terminale video,ci presenterà una favolosa realizzazione tridimensionale del pianeta in questione,permettendo una perlustrazione simulata,peraltro accuratissima,delle varie regioni.

In questo modo quindi , potremo individuare tutte le varie città che dovremo visitare per collezionare i pezzi del suddetto strumento capace di disattivare il reattore e sarà inoltre possibile richiedere specifiche informazioni al riguardo del tipo di difesa e di fortificazione relativo ad ogni cittadina.

E' molto importante sottolineare che, a questo punto,il computer di bordo vi informerà anche sulla locazione delle cosiddette "Jump Pad", vale a dire di speciali complessi,che presenti alla periferia di ogni città vi permetteranno uno spostamento "interplanetario"immediato,altrimenti impossibile date le vostre esigue e inadatte scorte di carburante.

Vi consigliamo di segnarvi su un foglietto o, più semplicemente , sul "blocco note" computerizzato,implementato al programma stesso e richiamabile digitando "Note Pad" le posizioni esatte delle suddette installazioni,onde evitare pericolose peregrinazioni sulla superficie del pianeta.

Sempre all'interno di questo menù,che costituisce gran parte dell'originalità di utilizzo e di gestione di questo gioco, si trovano alcune opzioni

1 = VISORE ESTERNO

2 = SCHERMO TERMINALE COMPUTER DI BORDO

3 = SCANNER

4 = COMPASSO , OROLOGIO , CITTA'

5 = INDICATORI:

Height : altitudine
Shield : potenza scudi
Fuel : carburante
Laser : temperatura cannoniera
Speed : velocita'

6 = INSTALLAZIONE TIPICA
5) = SCANNER DI DIREZIONE

per permettere la raccolta, l'esame e l'assemblaggio delle varie tessere di questo mosaico "energetico",ovverosia delle porzioni del sistema di disinnesco del reattore.

Vi consigliamo,un pò come per Mission Impossible di limitarvi a collezionare quanti più segmenti vi sarà possibile per poi assemblarli in un secondo tempo,quando potrete disporre di sufficienti porzioni di questo complicato puzzle.

OK, ma dove si trovano questi oggetti ?

Tenetevi forte: essi sono recuperabili soltanto all'interno delle sottoscrizioni energetiche che presenti in ogni città del pianeta,sono costantemente sorvegliate e,spesso,fortemente difese dai vari robot belligeranti !

Niente di più difficile vero ?

Purtroppo per voi, però questa errabonda ricerca non sarà che l'inizio della vostra avventura planetaria,in quanto il difficile sarà assemblare correttamente,inserire,innescare e abbandonare (più velocemente possibile) il congegno disinnescante,dopo esservi fatti strada a colpi di laser e di missili termonucleari verso la centrale energetica principale.

La realizzazione grafica di TAU CETI,prende di-

rettamente spunto dai passati Combat Zone e Stellar 7, ovviando però al noioso schema tridimensionale di linee e punti, colorando e dando un vero "corpo" grafico a tutte le installazioni e a tutti gli oggetti presenti sulla superficie del pianeta.

Ne risulta un colpo d'occhio eccellente, che si limita a informare puntualmente il giocatore senza tediarlo o confonderlo con eccessive o eventualmente carenti, realizzazioni grafiche.

Si può dire che in TAU CETI, strategia e azione vadano di pari passo, organizzando rispettivamente il 50% del gioco stesso.

Non si può sparare a raffica, lanciare missili indiscriminatamente, colpire tutti gli oggetti che si trovano a portata di tiro o, più in generale, improvvisare una partita a TAU CETI; questo è un gioco molto impegnativo, intelligente, che richiederà molte partite, un accurato studio strategico e una buona dose di sagacia, astuzia e ingegno, degne di un Mac Arthur del 2003, onde evitare di essere terminati a colpi di cannoniera laser dagli odiati androidi.

Se volete passare ore ed ore di vero divertimento, non potete privarvi di questo programma che, per altro, riassume in sè tutte le caratteristiche dei migliori 'Shoot'em up' e dei più amati giochi di strategia, soddisfacendo al tempo stesso gli smanettoni del joystick e i vari aspiranti strateghi, nascosti in voi stessi.

In ultima analisi, questo nuovo prodotto della CRL riesce davvero a imporsi in quanto mantiene le premesse di gioco offerte dalla presentazione organizzando un tipo di competizione molto complessa, curata in ogni dettaglio, mai ripetitiva e soprattutto molto coinvolgente.

Vi consigliamo di impratichirvi alla svelta giocando a TAU CETI perchè la CRL ha di recente annunciato un imminente presentazione del seguito di questa avventura galattica!!!

Titolo : **SPLIT PERSONALITIES**
Editore : Domark
Configurazione : Disco/Nastro

Ricordate il vecchio gioco del "15" ?

Ma si, quella specie di puzzle in cui si dovevano disporre, in ordine decrescente, le tesserine numerate da far scivolare una contro l'altra ? Vi sovviene ?!

Se avete più di 3 e meno di 50 anni la memoria non può tradirvi e senza alcun dubbio ricorderete, lacrimucce a parte, quel divertente passatempo.

Ah, se si potesse tornare giovani, eh ?

Shhhhhh !!! Non ditelo così ad alta voce !La Domark ha potuto sentirvi e ha sfornato una versione computerizzata e notevolmente migliorata del vostro passatempo fanciullesco preferito !

Scherzi a parte, SPLIT PERSONALITIES ricalca molto fedelmente il meccanismo di gioco del puzzle sopracitato, aggiungendo alcune migliorie e alcune originali e nuove connotazioni che gratificano di una nuova giovinezza questo rompicapo dei tempi passati.

Al posto della serie di numeri da riordinare, la Domark ha avuto la bella idea di creare delle vere e proprie istantanee di alcuni dei personaggi più

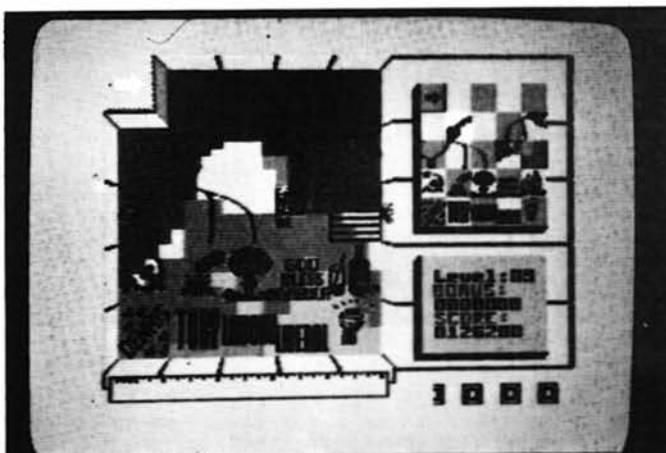
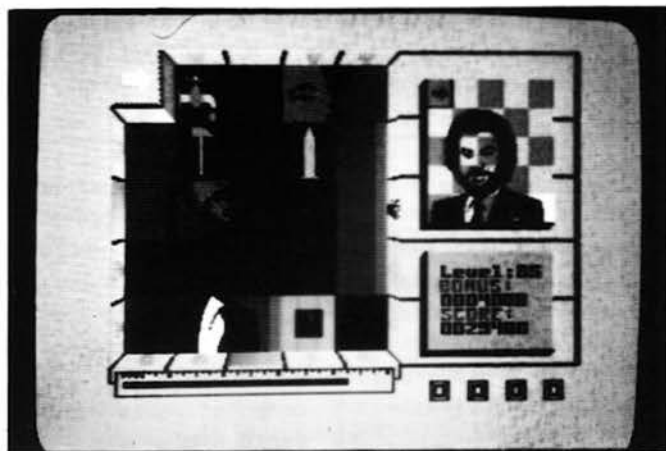
famosi dei nostri tempi , come Ronnie Reagan, Carlo e Diana e Sir Clive Sinclair.

Scopo del gioco è dunque di riordinare un vero e proprio puzzle coloratissimo,nel più breve tempo possibile, evitando di perdere una delle tre 'vite' disponibili, attardandovi troppo nella risoluzione del rompicapo.

Per fare questo, ci si avvale di un cursore colorato che, muovendosi in tutta l'area destinata al puzzle, può agganciare e spostare le varie tessere, introducendole sullo schermo da una speciale feritoia che appare nell'angolo superiore sinistro del tabellone, contrassegnata da una freccia bianca.

Questo accorgimento vi permette di evitare assurdi di caos iniziali causabili da un'infinità di tesserine disposte a casaccio nell'area di gioco , facendo sì che voi stessi,tessera per tessera,organizziate la costruzione del puzzle a piacere, osservando e studiando attentamente ogni particolare aspetto del gioco.

Questo non è che l'inizio però,dato che fra le tessere proprie di ogni immagine computerizzata, si mescolano particolari oggetti e figurine che,se unite tra loro correttamente, scompariranno dal-

lo schermo,facendovi guadagnare punti bonus o estensioni del tempo concessovi.

Tutti questi oggetti vanno fatti 'scontrare' sul video, seguendo una certa logica, un pò come nei giochi di enigmistica accoppiando,ad esempio,una pistola con un proiettile, una scatola di fiammiferi con un cerino e una bomba innescata con un rubinetto.

Bombe innescate ?! Già, la Domark ha mescolato (in gran segreto!) numerosi ordigni esplosivi con le tesserine dei puzzle e dunque,quale miglior strumento per spegnere una miccia accesa se non un rubinetto gocciolante ?

Attenzione,per fare tutto questo avrete a disposizione solo cinque secondi dal momento in cui,con il cursore,introdurrete una bomba sullo schermo.

In mancanza di rubinetti cercate di agganciare l'ordigno e di farlo sparire al più presto in una delle tre uscite che vanno aprendosi e chiudendosi continuamente ai lati dell'area di gioco.

Inoltre,possono apparire alcuni oggetti, strettamente legati al personaggio in via di composizione,che andranno analogamente assemblati per ottenere punti bonus.

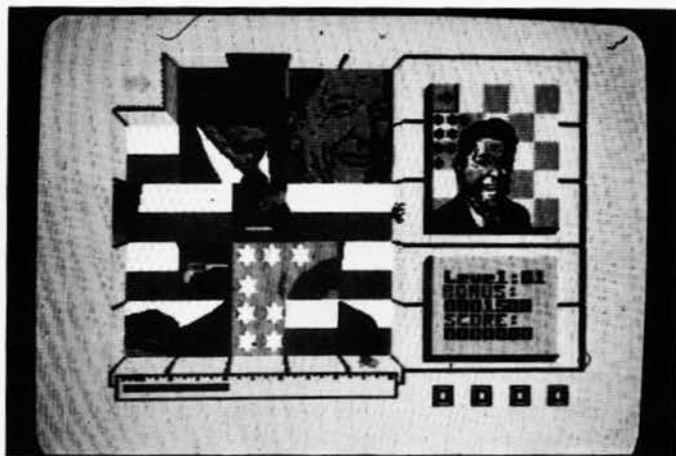
SPLIT PERSONALITIES inoltre, vi fornisce una specie di monitor di controllo per suggerirvi o correggere le varie posizioni delle tesserine del puzzle,realizzando,sul lato destro dello schermo la figura completa,in cui via,via,lampeggeranno,nelle giuste posizioni,i segmenti che starete manovrando.

Man mano che si procede diventa sempre più difficile 'pescare' dalla 'scatola magica' di SPLIT PERSONALITIES solo i pezzi strettamente necessari alla risoluzione dei vari puzzle,incappando in una serie interminabile di bombe ed altri strani oggetti che la vostra logica dovrà affrettarsi ad assemblare, onde evitare di riempire l'intera area di gioco di inutili e ingombranti sprite colorati

I personaggi sono davvero molti e, anche se non troverete la straripante Samantha Fox, vi garantisco che l'immagine finale avrà come protagonista una bionda davvero esplosiva!

Per giocare a SPLIT PERSONALITIES non è necessario un grosso manuale d'istruzioni, nè una particolare perizia o destrezza con il joystick,ma è sufficiente solo una buona dose di pazienza, colpo d'occhio e intuizione,proprio come i 'bambini' di ieri erano soliti fare con il 'gioco del 15!'

La grafica è davvero ottima e si rivela un elemento insostituibile per rendere molto piacevole , interessante e,perchè no, gratificante ogni partita a SPLIT PERSONALITIES; il tutto condito da effetti sonori molto stringati ma essenziali e capaci di non disturbare o distrarre il giocatore.

Se cercate un videogame diverso dal solito,questo ottimo e interessante prodotto della Domark fa certamente per voi.

games

Titolo : **KNIGHT GAMES**
Editore : English Software
Configurazione : Disco/Nastro

Oggi a che gioco giochiamo ?

Quale dischetto potremmo prelevare dalla nostra biblioteca di programmi ?

Mah, non saprei proprio ne ho talmente tanti ?

Comodo dire così, vero? Oggigiorno grazie ai miracoli dell'elettronica si può passare da un campo di calcio a una pista innevata in un batter d'occhio e magari da un infuocato Camel Trophy a una intrepida esplorazione galattica nel giro di pochi secondi,ma... pensate ai nostri antenati e parenti medievali e ai loro passatempi preferiti!!!

La loro idea di divertimento si realizzava esclusivamente nell' impugnare la fedele mazza e la luccicante (più o meno) spada e nel gettarsi a capofitto a menar colpi su colpi nel tentativo di 'battere' il malcapitato avversario di turno!

Bei tempi dite voi? Vi piacerebbe possedere la macchina del tempo ?

No, non ce ne è bisogno,basta caricare nel vostro CBM 64 una copia dell'originalissimo KNIGHT GAMES e abbassare la visiera della propria armatura : pronti ?!

Tanto per gradire , si può incominciare con la classica lotta con i bastoni di legno che, tanto tempo fa, un certo Robin Hood era solito impegnare con il fido Little John , tanto per mantenere in esercizio i propri bicipiti .

Per rendere più stimolante questo duello d'assaggio di KNIGHT GAMES, i due contendenti si trovano in precario equilibrio su di un tronco posto tra le due sponde di un fiume tumultuoso; inutile dirvi di imparare alla svelta questa disciplina sportiva medievale,pena fragorose e buffe cadute nelle gelide acque sottostanti!

Nella deprecata ipotesi, siate svelti ad asciugarvi e preparatevi a dar prova delle vostre abilità come arciere,in un tiro a segno con l'arco,ambientato giusto a ridosso di un imponente maniero sassone.

In un tempo limitato e con un certo numero di frecce dovrete cercare di centrare quanti più bersagli mobili riuscirete,guadagnando così preziosi punti bonus.

Dopodichè si passa alle maniere forti, impugnando una pesante ascia e rivestendosi di una pesante armatura che (mannaggia all'antenato medievale !) impaccia notevolmente i movimenti .

Di fronte all' entrata del castello dovrete menare fior di colpi con la grossa ascia per avere la meglio in questo tipico "passatempo" dei tempi passati.

Cranio a posto ? Tutti interi?! Benissimo si può passare alla "scherma dell'antenato", o così si potrebbe chiamare il duello a suon di Excalibur che dovrete combattere all'interno del castello,evitando possibilmente di osservare uno stupendo paesaggio all'orizzonte,pena la immediata decapitazione!

Se riuscirete a salvare la pelle anche in questa occasione (ne avete bisogno di fortuna !) potrete passare a confrontarvi con un 'D'Artagnan'dell'epoca ancora più agguerrito del precedente, in un ulteriore conflitto a colpi di spada.

Era meno cruenta la scherma di Summer Games ?

No,non ditelo e non fatevi sentire dall'imponente armigero che di qui a poco vi si parerà innanzi menando colpi con mazza e catene, cercando di stroncarvi la carriera di cava

lieri erranti !

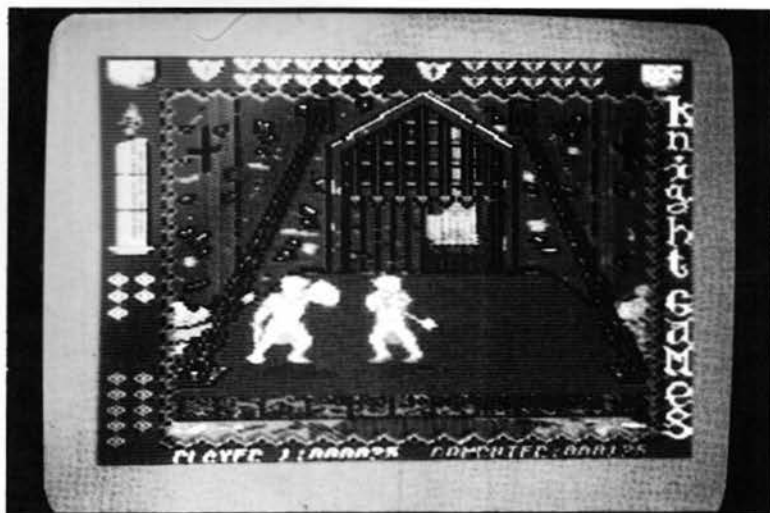
E da qui si continua, in un finale travolgente, verso il combattimento con le lance e con un rilassante (meno male!) tiro con la balestra.

Siete ancora decisi a 'ritornare' nel passato invece di dilettarvi con i vari Uridium o Pacman ?

Se lo siete, fate proprio bene; questo KNIGHT GAMES infatti, offre un tipo di competizione che, nata all'insegna del Sol levante (cfr Exploding Fist e simili), riesce a trasportarvi nella dimensione medievale tipicamente europea, riverniciando totalmente di nuovo un soggetto abbastanza collaudato e già sfruttato .

Ci sono punti da accumulare, bonus da ottenere, combattimenti, peraltro davvero originali, da sostenere ma, tutto condito da una frizzante atmosfera medievale che gratifica di una dimensione computerizzata tutte le più famose e spettacolari discipline di combattimento medievale.

KNIGHT GAMES è un ottimo programma; si possono scegliere solo i combattimenti desiderati e ci si può confrontare con un avversario umano, il tutto senza mai annoiarsi o ricredersi sull'acquisto di questo gioco.

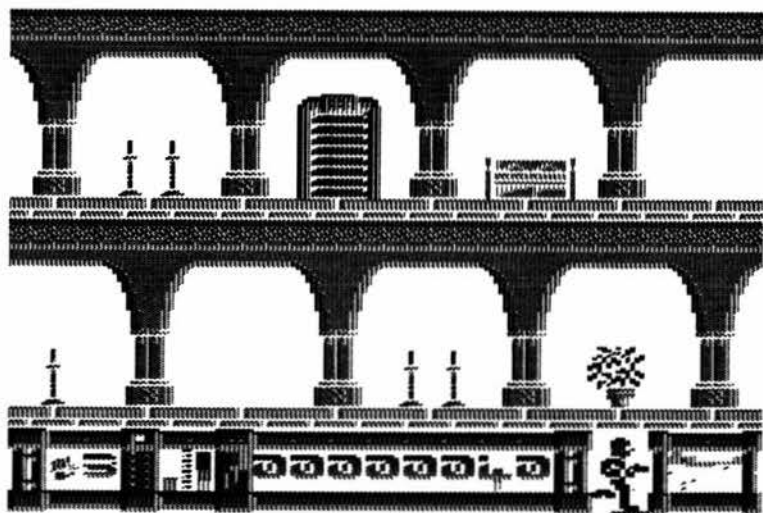
Credo proprio che questo prodotto della English Software costituisca una vera e propria pietra miliare nell'evoluzione del videogioco, realizzando, ancora una volta una perfetta comunione tra dimensioni del futuro e atmosfere dei tempi passati.

games

Titolo : MISSION A D
Editore : Firebird
Configurazione : Disco/Nastro

Durante gli ultimi anni il Mondo Democratico Libero, ovverosia tutto ciò che è sopravvissuto oltre gli anni 2000, è stato scosso ripetutamente, da alcune sanguinose e nefaste azioni terroristiche, compiute da temibili commandos di provenienza aliena.

Gli statisti e gli scienziati di tutto il mondo libero sono,dunque, giunti alla conclusione che, se non si cercherà di opporre una decisa resistenza a questi guastatori exstraterrestri, nel giro di poco tempo l'intero pianeta potrebbe cadere in mano alle sette terroristiche responsabili dei vari attentati.

A questo proposito è stato creato uno speciale staff di scienziati e strateghi che, rifugiatisi in un immmenso e fortissimo bunker,stanno già lavorando di buona lena al progetto "MISSION A D" che dovrebbe portare a una completa collaborazione fra tutte le nazioni terrestri per ostacolare le offensive aliene.

Per far questo, tuttavia, sono necessari molti fondi e,sfortunatamente , alcune nazioni meno agiate, come la SILESIA,si so

no rifiutate di versare il loro contributo,credendosi vittime di uno sporco trucco capitalistico.

I capi di stato di queste terrre,inoltre, hanno avuto la "bella" pensata di assoldare alcuni terroristi umani, ordinando loro di raggiungere ed espugnare il bunker degli scienziati,per porre fine a quella che erroneamente viene creduta una farsa mondiale.

Niente terroristi alieni da combattere dunque , ma semplici (si fa per dire) commandos di guastatori e assassini prezzolati di evidente origine terrestre, al fine di preservare l'incolumità di tutti coloro che lavorano alla MISSIONE A D.

Colpo di scena quindi , non appena l' intrepido "sterminatore di terroristi" RIK O'SHEY fa capolino all'entrata principale del Bunker della MISSION A D, pronto a gettarsi con ferocia e astuzia, a dir poco selvaggia,in una guerriglia senza tregua al solo tocco del vostro joystick.

Che aspettate dunque ?! Badate che il Bunker è molto vasto e per terminare la missione dovrete imparare a orizzontarvi all'interno di cunicoli,corridoi e stanze che,in numero elevato,sono organizzati in 8 diversi settori della base sotteranea.

Abbiamo infatti un Night Club, un Reparto Caldaie, la cosidetta Green-House, la biblioteca, un ufficio molto vasto e perfino un parco sotteraneo e una cattedrale.

Il tutto per fornire agli scienziati il massimo comfort e.... per confondere ulteriormente le idee ai giocatori che dovranno organizzare gli spostamenti del nostro Rik O'Shey !!

Ogni differente settore può essere penetrato solo a patto di usare le speciali porte di teletrasporto del Bunker.

La missione inizia con 3 arrivi disponibili, un tempo limitato (allo scadere del quale perderete una vita) e con l'indicazione,nella parte inferiore dello schermo,di quanti terroristi da eliminare sono riusciti a penetrare nel Bunker.

Premendo il tasto di fuoco Rik viene automaticamente teletrasportato in una zona a caso dell'edificio e una volta rientrato in una delle speciali porte di trasporto, po

trete voi stessi decidere il prossimo settore di destinazione, usufruendo, a questo punto, di una mappa del Bunker, in cui i terroristi sono rappresentati con puntini lampeggianti e il vostro omino con un puntino sempre acceso.

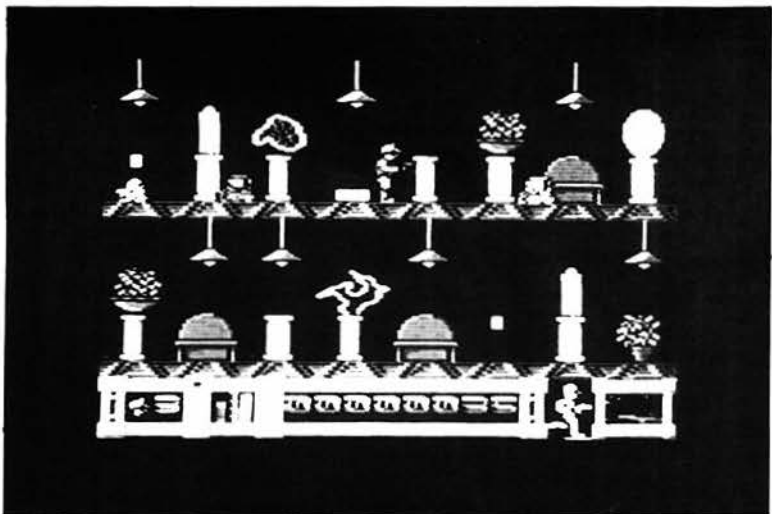
Muovendo il joystick si potrà variare la porta di teletrasporto della prossima destinazione,gettandosi immediatamente dove l'azione sarà più frenetica ed impegnativa.

A complicare ulteriormente la classica e velocissima meccanica di 'Shoot'em up' di MISSION A D, sono i Robot del servizio di sicurezza che,avvertiti della presenza di alcuni terroristi all'interno del complesso, non si curano di 'raccogliere' carte d'identità ma solo di sparare a tutto ciò che si muove su 2 gambe. (Rick compreso!)

Inoltre,all'interno del Bunker ci sono numerose guardie della Sicurezza Terrestre, vostre alleate che dovrete evitare di colpire durante le furibonde sparatorie,pena la perdita di molti punti.

Se riuscirete a eliminare tutti i terroristi presenti all'interno della Green House vi verrà assegnato un punteggio in base al tempo rimastovi e al numero di guardie alleate uccise.

Dopodichè , invece di godervi una vacanza premio sulle spiagge delle Bahamas, dovrete affrontare un nuovo commando di terroristi, sempre più numeroso e agguerrito,vendendo cara la pelle nel tentativo di difendere ancora una volta,le installazioni del progetto 'Mission A D'.

Questo nuovo gioco targato Firebird è dunque un ottimo Shoot'em up che ereditando da programmi come Visitors, Gunshoe e Mission Impossible , una grafica davvero molto bella e accattivante, riesce a offrire un meccanismo di gioco molto semplice ma estremamente piacevole e coinvolgente; tutto questo all'insegna di una rilassante e spensierata 'pausa' computeristica fra un Wargame e un Adventure.

games

Titolo : **MISSION ELEVATOR**
Editore : Micropool
Configurazione : Disco/Nastro

Che ne direste di buttarvi a capofitto in un'impresa di spionaggio internazionale, confrontandovi con la vera e propria "crema" dei James Bond di tutto il mondo ?

Non c'è niente di meglio a questo proposito , che entrare di nascosto in un vero e proprio quartier generale dell'FBI,infestato da nugoli di spie e di agenti segreti di mezzo mondo che,tanto per non venir meno alla tradizione dei giochi molto impegnativi, hanno pensato bene di innescare un potente ordigno che "qualcuno" (provate ad indovinare chi sarà) si prenderà la briga di neutralizzare

In questa centrale operativa dell'FBI,con scarsi servizi di sorveglianza,le spie circolano indisturbate e il nostro eroe, con tanto di figura longilinea alla Roger Moore, è stato chiamato a far piazza pulita di tutti i loschi figuri,cercando,contemporaneamente, di di recuperare ben sedici tessere di un particolare codice segreto capace di bloccare l'innesco della suddetta carica esplosiva

Il tutto viene a svolgersi in un coloratissimo e modernissimo hotel, FBI fa le cose in grande , costituito da 62 piani organizzati in 8 livelli,ognuno contenente 2 tessere del codice segreto.

Se qualcuno di voi ricorda il passato Gumshoe, non avrà di certo nessuna difficoltà ad immaginare un tipo di schermata con scrolling omnidirezionale che seguirà perfettamente i movimenti del vostro omino,facilitati da rampe di scale ed ascensori,praticamente onnipresenti.

Appena caricato MISSION ELEVATOR si potrebbe pensare ad un gioco solo di azione e destrezza senza considerare l' aspetto strategico e tattico che la Micropool ha voluto implementare ad una connotazione del gioco tutta Arcade.

Il fatto di dover collezionare e,ancor prima,scoprire ben sedici frammenti del codice segreto, oltre a eliminare senza tregua tutti i brutti ceffi che si incontrano per i corridoi dell'albergo,riesce a impegnare il giocatore anche sul piano organizzativo,evitandogli una inutile e fredda competizione con il joystick.

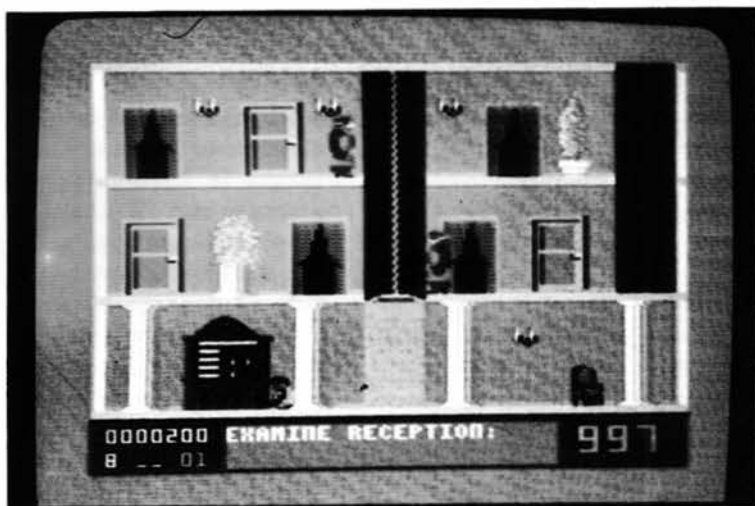
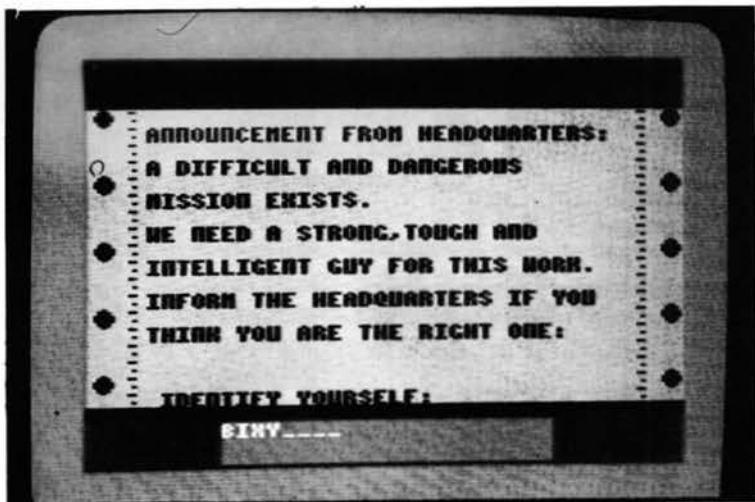
Per scovare le tessere, infatti,bisogna mettere al lavoro la fantasia e

l'astuzia, cercando di indagare a fondo e di ispezionare attentamente ogni oggetto, animato e non, ogni stanza e ogni angolo del sinistro e infestato albergo.

Se vi intratterrete, ad esempio, con il Barman dell'Hotel, facendovi servire generose dosi di Bourbon, egli vi consegnerà una delle sedici tessere, indispensabili per riuscire vittoriosi a MISSION ELEVATOR.

Inoltre, per rendere la vostra missione ancora più complicata, per accedere ai livelli successivi (ce ne sono 8, ricordate ?) bisogna localizzare delle particolari uscite d'emergenza che saranno rese accessibili da un simpatico quanto fantomatico portiere d'hotel che va celandosi dietro una delle numerose porte blu che compaiono ad ogni piano.

Per aprire queste porte e, di conseguenza, liberare il portiere amico, dovrete recuperare lo speciale Passpartout celato in qualche polveroso meandro dei vari corridoi.

Come vedete c'è di che divertirsi, senza dover sprecare tutte le proprie energie in una forsennata battaglia a colpi di joystick; in tutto il programma riecheggiano i

passati Gumshoe, Stringer e H.e.i.s.t. ma, grazie all'ottima grafica tutta Arcade e alla apprezzabile completezza e giocabilità di una trama decisamente complicata, MISSION ELEVATOR riesce ad imporsi sui suoi "predecessori", senza in effetti rubare nulla a questi, ma rendendosi completamente autonomo e molto piacevole da giocare.

Ad ogni modo, chi si è già fatto le ossa sul classico ELEVATOR in sala giochi, potrà affrontare a mente serena l'arduo compito di sterminare tutte le spie che si aggirano per l'albergo, contando, inoltre, su una vasta gamma di movimenti che il nostro omino può compiere per schivare ed evitare i proiettili nemici.

Inoltre, il nostro 007 di turno ha ricevuto dai suoi papà programmatori una leggera 'infarinatura' di arti marziali e potrà calciare e dare pugni alla stregua di un vero campione di Exploding Fist.

Indicatori di gioco molto dettagliati ed esaurienti ed effetti speciali davvero adatti alla drammaticità della vostra missione sposano una trama intrigante e un gioco davvero molto buono.

MISSION ELEVATOR non può mancare nella vostra biblioteca di software.

 ELEVATOR.

Commodore

Titolo : **SUPER CYCLE**
Editore : Epyx
Configurazione : Disco/Nastro

Ci sono due concorrenti di fronte a voi,un terzo giusto dietro il vostro veicolo ed un quarto a pochi centimetri dal vostro gomito.

L'urlo delle motociclette strazia l'aria e percuote i vostri provati timpani .

Il vento vi sferza incessantemente quasi per cercare uno spiraglio nella massa di resina,di vetro e plastica che realizza il vostro casco integrale, nel tentativo di staccarvi di netto il capo ! Siete in corsa:sterzate, date gas, bilanciate il vostro mezzo, tenete gli occhi incollati sullo svolgersi del percorso, memorizzate le curve e le chicanes, adoperate tutta la vostra abilità e la vostra prontezza di riflessi per riuscire vittoriosi in questo nuovo,entusiasmante e mozzafiato programma targato Epyx!!!

L'avrete ormai capito , di moto si tratta ma ..., che moto !

SUPER CYCLE è un'ennesima versione computerizzata del motociclismo che , potrete constatare di persona, riesce talmente realistico ed originale non solo da farvi dimenticare

le recenti simulazioni di questo genere ,ma al punto di farvi aggrappare disperatamente alla vostra poltrona per paura di essere sbalzati di sella durante una curva parabolica.

La pubblicità stessa del gioco vi informa che se SUPER CYCLE fosse un tantino più realistico di quanto è in realtà, avreste senz'altro bisogno di una buona assicurazione sulla vita per poterlo giocare !

Scherzi a parte,bisogna davvero togliersi tanto di cappello di fronte a questa nuova fatica dello staff di programmatori Epyx, cerando di ritornare indietro nel tempo fino all'ultima simulazione sportiva tanto realistica e perfetta che ci sia possibile ricordare.

Ogni particolare di questo SUPER CYCLE rispecchia fedelmente tutte le più importanti caratteristiche della disciplina sportiva a cui si ispira, a partire da un dettagliatissimo cruscotto della vostra motocicletta, fino alla costruzione in pixel di uno scenario troppo curato ed eccitante da essere necessariamente rinchiuso entro pochi polli-

ci di schermo.

Il vostro bolide, dal canto suo, possiede 5 marce e vi permette una manovrabilità estrema e la possibilità di effettuare gimcane e manovre temerarie nelle fasi di sorpasso, fidando di un potente ed elastico motore e di un veicolo agile e scattante.

Anche la fase di preparazione alla corsa è stata ben ideata e implementata con alcune delle caratteristiche più care a tutti i videogiocatori; per i più appassionati, infatti, SUPER CYCLE dispone delle opzioni per modificare i colori del casco, della tuta e della motocicletta con cui ci si accinge a partire, dando un tocco di vera interazione con il programma stesso.

Inoltre, la speciale routine (già disponibile in Italia) creata per interfacciare SUPER CYCLE, permette di creare nuovi circuiti a piacimento, con la sola limitazione dei confini del vostro schermo video.

SUPER CYCLE è un gioco che tutti aspettavamo e che la Epyx, dopo alcuni discutibili tentativi fatti da altre case, ha pensato bene di proporci, riconfermandosi una Software House di tutto rispetto, serietà e fiducia.

Stringetevi forte : si parte !!!

games

Titolo : **MIAMI VICE**
Editore : Ocean
Configurazione : Disco/Nastro

Spesso ci si lamenta della semplicità estrema o della pessima fattura di alcune versioni per computer tratte da omonime pellicole cinematografiche o da serials televisivi, lamentando una carenza di trame,spunti e particolari che potrebbero rendere l'insieme di queste realizzazioni più giocabile ed apprezzabile.

Fino ad oggi non è mai accaduto il contrario,almeno fino a quando la Ocean non ha presentato questo freschissimo MIAMI VICE;

Fra le dozzine di "cloni" dei vari Kojak,Colombo,A-Team ecc;ecc; nessuno ha notato più di tanto quella coppia di poliziotti impomatati,imbelletati e, decisamente,poco credibili di uno dei più recenti serials polizieschi televisivi, MIAMI VICE appunto.

La Ocean però,ha pensato bene di risvegliare attori,registi ed esauriti sceneggiatori,ricreando , sulla base delle insipide trame di questi telefilm, un ottimo gioco, tutto azione,brivido e avventura

In quel di MIAMI,infatti,è in corso un grosso commercio di merci di contrabbando e di stupefacenti e voi,rivestendo i panni di tali Crockett e Tubbs, dovete mettere a soqquadro l'intera città, raccogliendo indizi e prove in numero sufficiente a incriminare e imprigionare i Boss responsabili di questi traffici illeciti.

Il meccanismo di gioco sposa felicemente l' aggressività e la spericolatezza di uno Spy Hunter alla carica di intrigante avventura ed esplorazione di un tipico Frankie Goes To Holliwood, soddisfacendo così una folta schiera di appassionati del joystick.

Il gioco inizia di fronte al municipio di Miami, di fronte al quale è parcheggiata la sfavillante Ferrari di Crockett.

Non spaventatevi,il controllo dell' autovettura si può presentare decisamente impegnativo e molto difficile da mettere in atto soprattutto a causa dell'estrema sensibilità deputata al joystick.

Parecchie partite si riveleranno senz'altro un ottimo metodo d'apprendimento delle modalità d'impiego dei veicoli a quattro ruote di cui vi servirete.

A complicare ulterior-

mente le cose , pare che l'intero traffico cittadino di Miami sia letteralmente impazzito, contravvenendo anche alle più elementari ed essenziali norme del codice stradale

Piloti scapicollati e automobilisti assassini tenteranno più di una volta di tagliarvi la strada o di far terminare la vostra corsa contro un muro (ahi !!!)

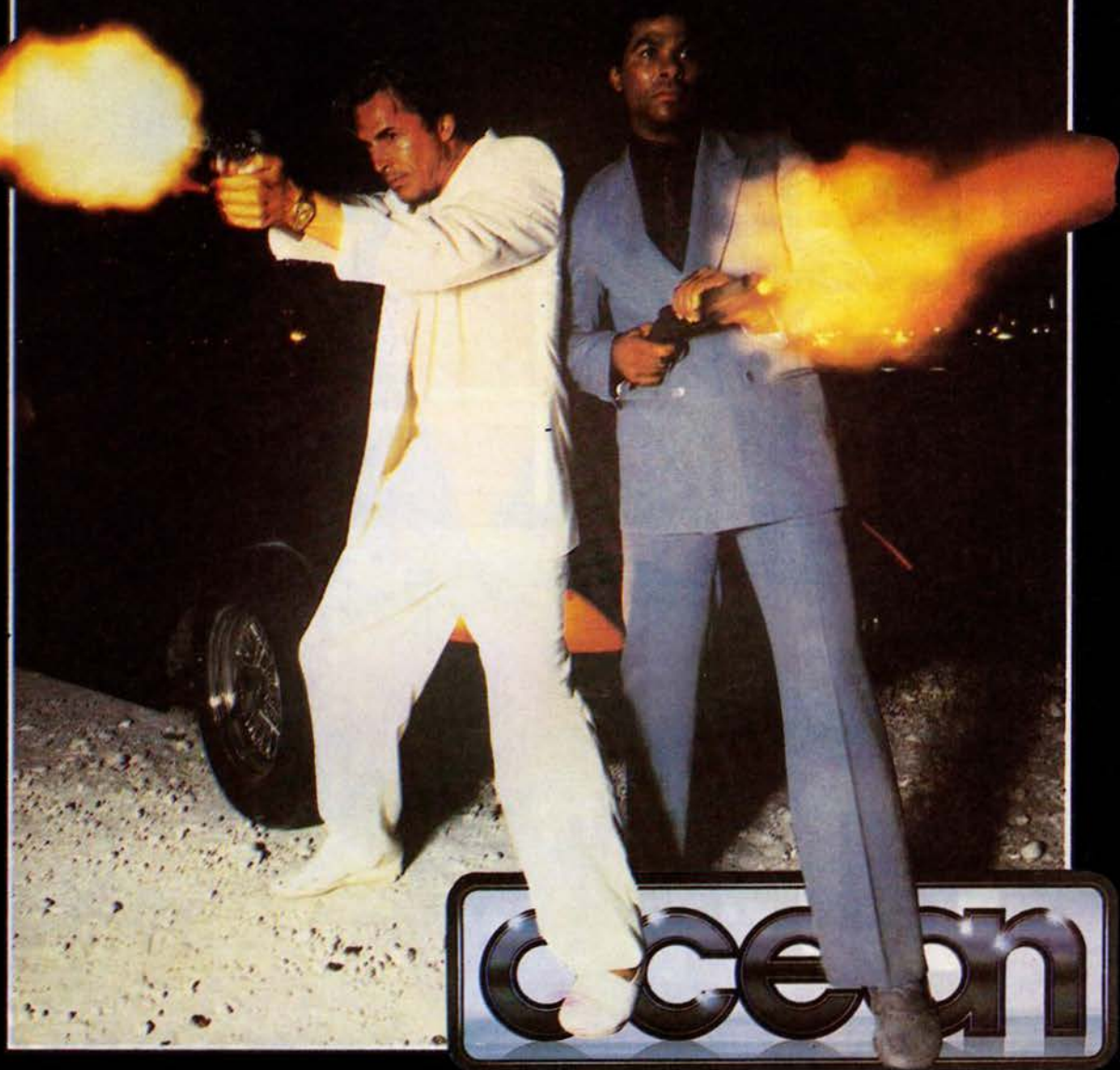
Una volta 'domato' questo particolare aspetto del gioco,dovrete visitare quante più locazioni vi sarà possibile , penetrando ovunque con la magnum spianata e stando molto attenti a non cadere nelle imboscate preparate da qualche GANGSTER un pò cattivello.

Ogni oggetto e ogni prova (raffigurati da inconfondibili sprites) va raccolto e riposto gelosamente nel bagagliaio della vostra auto la quale, se vi attarderete troppo negli edifici da visitare,verrà inevitabilmente saccheggiata, privandovi di tutti gli elementi necessari al completamento della vostra missione.

Gli indicatori di gioco sono organizzati in due porzioni di schermo che rappresentano rispettivamente lo scenario con le locazioni e i simboli che vi informano sul vostro STATUS attuale e sugli oggetti collezionati.

Gli effetti sonori condiscono efficacemente questa miscela di azione e velocità di gioco e l'insieme,come in tutte le produzioni Ocean, risulta molto divertente e mai ripetitivo.

Un buon programma, dunque, che riesce a imporsi e a dominare definitivamente il soggetto su cui si basa,senza cercare passivamente un facile successo erede della celebrità dell'omonima serie televisiva.

MIAMI VICE

games

Titolo : **CHESSMASTER 2000**
Editore : Software Country
Configurazione : Disco

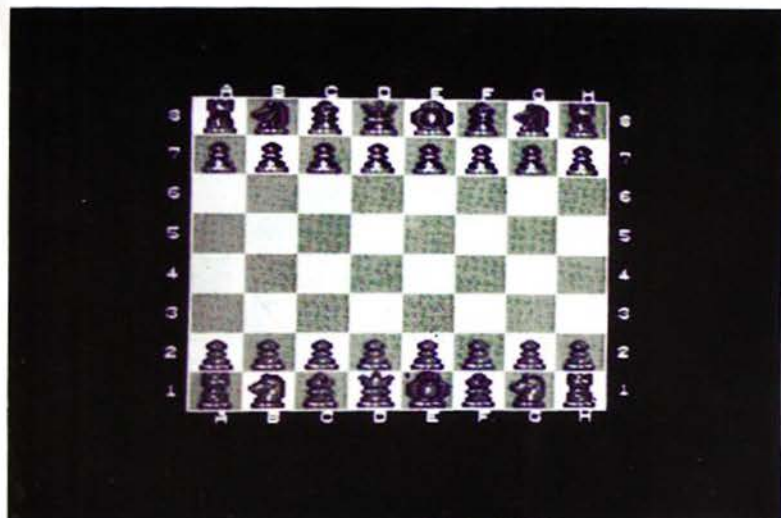
Finalmente un buon programma del gioco degli scacchi !!

Dopo passati fortunosi tentativi fatti in questa direzione da numerosissime case produttrici di Software,oggi la Software Country,pressochè sconosciuta a gran parte degli utenti italiani,si impone all'attenzione di tutti gli scacchisti mondiali , presentandoci questa ottima simulazione.

CHESSMASTER 2000 è un programma davvero completo che risiede su un'intera facciata di disco e che comprende ,praticamente, tutte le opzioni migliori e spesso insostituibili che erano state , per così dire, sparse un po' a caso nei passati package di software di questo tipo.

E' infatti impossibile descrivervi questo CHESSMASTER 2000 senza poter paragonarlo e confrontarlo ad altri programmi del genere che sono davvero "serviti" ai programmatori della Software Country ,come esempio e come primo tentativo su cui lavorare e sviluppare nuove idee.

Tanto per iniziare,tutti gli amanti dei buoni programmi ma anche del-

l'ottima grafica potranno soddisfare le loro esigenze visive ed estetiche,apprezzando la chiarissima e davvero perfetta riproduzione bidimensionale o tridimensionale (a scelta) della scacchiera, offerta da CHESSMASTER 2000

Abbiamo infatti la possibilità di ruotare a piacimento la pedana sulla quale vengono disposti i pezzi,modificare il punto d'osservazione,dall' alto o in prospettiva,ed infine di far apparire di fianco alla scacchiera le connotazioni alfa-numeriche per facilitare la lettura e la gestione del campo di gioco stesso.

Esaminando più in dettaglio questo nuovo programma,possiamo dire di avere completamente dimenticato i vari "Sargon II" e "Sargon 3",una volta provato questo CHESSMASTER 2000 , soprattutto grazie alla estrema semplicità di utilizzo e alla raffinatezza e completezza degli schemi di gioco e delle varie opzioni offerte dal computer.

Possiamo infatti competere contro un avversario "elettronico",umano o osservare il nostro CBM 64 giocare una partita dimostrativa ,utile per apprendere tattiche nuove e i nuovi trucchi del mestiere.

Inoltre,grazie ai ben 20 livelli di difficoltà,

CHESSMASTER 2000 passa tranquillamente dal ruolo di buon maestro di scacchi a quello di campionissimo quasi imbattibile,attraverso una gerarchia di differenti impostazioni di gioco,atte a soddisfare qualsiasi tipo di sfidante umano !

Il programma inoltre,offre la possibilità di consigliarvi durante l'organizzazione del movimento dei vostri pezzi, facendo apparire direttamente sullo schermo video il pezzo più indicato da spostare e la mossa più consona alla vostra attuale situazione di gioco.

Si possono effettuare interessanti "replay" delle fasi di gioco e rallentare o accelerare la velocità di scelta e di gioco del computer,il tutto usufruendo di una schermata ottima di menù che comprendono integralmente tutti i comandi e le opzioni impartibili da tastiera,lasciando spazio a una seconda schermata di menù completamente adibita alla sola rappresentazione grafica della scacchiera.

Il primo tipo di schermo dunque,è suddiviso in quattro porzioni simmetriche : la prima rappresenta un sintetico inventario dei comandi che accedono ai vari sotto menù : abbiamo "Playng" (CTRL-A) che comprende le opzioni "New Game","Play Level" , "Easy Mode" e "Computer vs Player" o "Computer vs Computer" o "Player vs Player".

C'è poi il comando relativo alla gestione della scacchiera, "Display"(CTRL-G),che contiene " Show Thinking","Show Hint" , "Teaching" e "Sound".

L'opzione "Chessboard " invece, organizza la rea-

lizzazione grafica del campo di gioco con "Rotate","3D-2D","Color/BW" e "Graphic-Alfa".

Infine abbiamo i comandi "Replay Game","Set up" e "Games on disk" che permettono,rispettivamente , di regolare la velocità di gioco e ottenere varie ripetizioni, reimpostare la posizione dei pezzi desiderati sulla scacchiera e gestire direttamente i più comuni comandi del DOS per il Drive,al fine di salvare,caricare, cancellare e listare tutte le partite desiderate.

Purtuttavia,le prismatiche sfaccettature di questo CHESSMASTER 2000 offrono un'ulteriore serie di opzioni molto apprezzabili: il comando "Extras" (CTRL-Z) infatti,permette di stampare la partita in corso, listare tutte le mosse su un supporto cartaceo , esaminare e risolvere eventuali stalli o posizioni infelici di scacco matto.

Nella seconda porzione di schermo,affiancata alla prima,si compongono i movimenti dei pezzi,tramite tastiera,e si possono osservare tutte le mosse precedenti,annotate diligentemente dal computer stesso.

Nel terzo e nel quarto spazio,entrambi sottostanti ai primi due,vengono a delinearsi le strutture dei sottomenù,richiamabili con i comandi indicati nella prima sezione dello schermo.

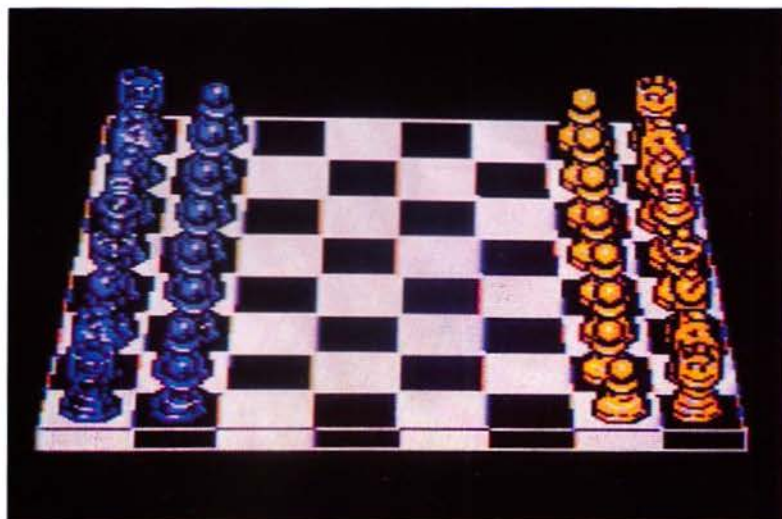
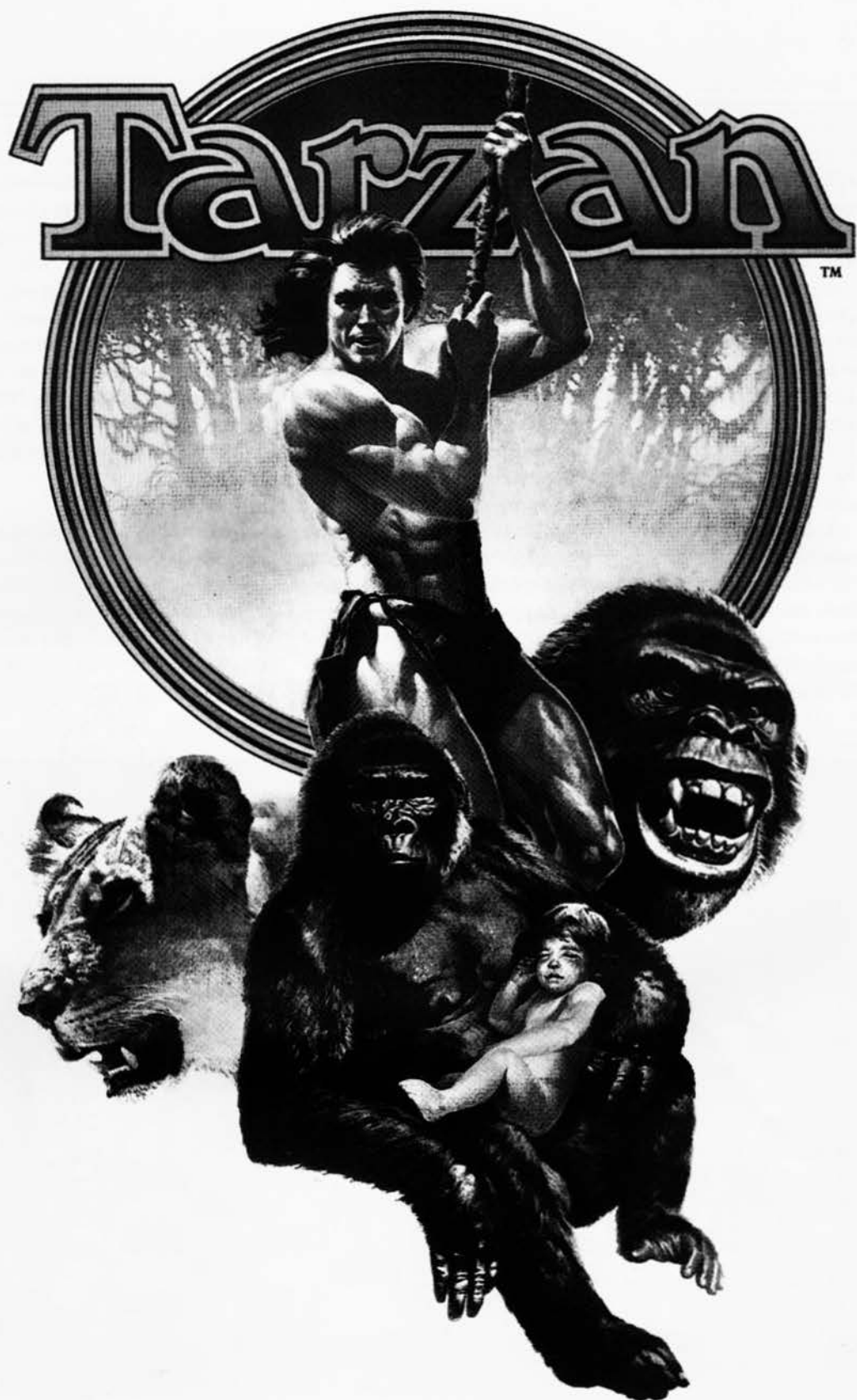
Il tutto però non viene mai realizzato contemporaneamente proprio per rendere estremamente assimilabile e comprensibile la lista dei possibili comandi e delle opzioni di gioco,senza confondere l'utente.

Credo che vi basti,no ? Ad ogni modo, a parte i commenti troppo personalizzati,vi consigliamo di provare questo CHESSMASTER 2000 se siete davvero appassionati del gioco degli scacchi,per potere constatare di persona la veridicità delle premesse e delle presentazioni offerte da questo programma.

Le sue carte vincenti sono l'immediata semplicità d'uso,l'estrema facilità d' apprendimento dei meccanismi di gioco,l'apprezzabilissima gestione organizzata su i molti utilissimi sotto-menù e gli innumerevoli livelli di giocabilità del programma stesso.

A sentire il parere degli 'addetti ai lavori'pare non esista,al momento, migliore simulazione scacchistica di questo CHESSMASTER 2000: a voi il piacere di verificare questa affermazione !

martech

games

Titolo : **MERMAID MADNESS**
Editore : Electric Dreams
Configurazione : Disco/Nastro

Prendete lo scenario di un fondo marino: con i classici relitti sommersi, una vera sirena,un pò sbevazzona e degna di reclamizzare la cellulite nonchè un ignaro e malcapitato sommozzatore.

Aggiungete qualche squalo,un mostro marino e una spruzzatina qua e là di banchi di corallo e otterrete il nuovo travolgente e simpaticissimo successo della Electric Dreams.

Si tratta di MERMAID MADNESS, ovverosia come dice il titolo,delle pazzerellone imprese di una sirena cicciona che, per inseguire il suo adorato e amato "cavaliere" , ficcherà entrambi in un classico 'mare di guai', dal quale dovrà districarsi , consolandosi ogni tanto , con qualche generosa sorsata di Stout.

Ora, dacchè lo Stout altro non è che che un tipo di birra scura inglese molto forte, non certo adatto per il sesso debole e, puntualizzando il fatto che il "cavaliere della vicenda" altro non è che un tranquillo subacqueo capitato tra le grinfie della suddetta "balena", non si può non ricavare da questo gioco, una accozzaglia di trovate e-

silaranti, situazioni incredibili e, soprattutto, un vero e proprio "mare" di giocabilità.

Il tutto all'insegna di una spassosissima trama che vede appunto Myrtle , la esuberante sirena,inseguire il suo amato Gordon Gormless,il subacqueo,che tentando di sfuggire ai fragorosi baci e ai pericolosi abbracci della corpulenta protagonista,si è andato a rifugiare niente popodimeno che sotto il relitto di una vecchia petroliera,rischiando l'esaurimento totale della sua scorta d'ossigeno,pur di seminare la "bionda sirena"!!!

Il tutto ha inizio su un coloratissimo pontile, tipicamente mediterraneo, dal quale i due protagonisti della vicenda si tufferanno,dopo un furibondo quanto velocissimo inseguimento.

Myrtle,dovrà quindi risolvere innumerevoli puzzle e rompicapo subacquei per poter superare tutti gli ostacoli che si frapporranno tra lei e il suo amato Gordon,evitando la minaccia di una fauna sottomarina decisamente ostile e "contraria" a questa incredibile storia d'amore!
Per "darsi coraggio" la nostra eroina,dovrà via via,scolare le numerose bottiglie di Stout che si trovano disseminate fra scogliere coralline e banchi di anemoni marini,collezionando alcuni oggetti quali cariche di dinamite e attrezzi vari,indispensabili per riuscire nella sua impresa.

Vagando per circa 150 differenti schermi di gioco,Myrtle esplorerà il fondo marino,addentrandosi anche in un coloratissimo tempio sommerso, forse ultima testimonianza dell'Atlantide!

Il menù ad icone di MERMAID MADNESS,si rivela un ottimo indicatore di gioco che ci informa costan-

temente sulle condizioni di Gordon e sullo Status della nostra Myrtle, evidenziando i momenti critici in cui sarà necessario provvedere a " scolare " qualche altra bottiglia di birra!

Il tutto viene a svolgersi grazie a una incredibile e travolgente grafica da cartone animato, catturando l' attenzione del giocatore sin dalle prime fasi di questo MERMAID MADNESS.

Gli effetti speciali sono incredibilmente realistici e il tutto riesce a supportare egregiamente e degnamente un soggetto così originale quanto coinvolgente.

Nonostante ci si trovi di fronte a una classica Arcade-Adventure, tutto quello che si deve fare per organizzare gli spostamenti di Myrtle sarà esclusivamente deputato all'uso del fido joystick, impegnando la vostra abilità e la vostra capacità di ragionamento e di osservazione.

Questo videogame non è davvero facile anche perchè cattura gran parte dell'attenzione del giocatore grazie alla sua realizzazione grafica incredibilmente realistica e talmente affascinante da distoglierlo, almeno per le prime partite, dal vero scopo del gioco.

Ad ogni modo, MERMAID MADNESS, si distacca nettamente dalla dichiarata drammaticità dei soggetti dei più recenti videogiochi, per introdurre un'appassionante e complicata impresa, dipinta con i colori vivaci ma pacati di una classica avventura da cartone animato.

E' rilassante e nello stesso tempo entusiasmante giocare a MARMAID MADNESS e ciò rende questo originale prodotto della Electric Dreams adatto per tutte le età, grazie alla sua carica di incredibile comicità.

games

Titolo : **SUPERSTAR PING PONG**
Editore : Design Star
Configurazione : Disco/Nastro

Qualche tempo fa la Konami/Imagine ha immesso sul mercato la sua ottima versione del Ping Pong computerizzato destando immediatamente l'attenzione e l'interesse di tutti gli "addetti ai lavori";or ora ci giunge la notizia di una analoga realizzazione prodotta dalla Design Star e,al fine di indagare sulle possibili similitudini e sulle eventuali "copiature" nell'ambito di questi due programmi identici tra loro (almeno nel soggetto),abbiamo deciso di provare su strada quest'ultimo esemplare.

Per chi teme di doversi leggere,a questo punto,una recensione analoga a quella di qualche numero fa,diremo subito che di differenze e novità ce ne sono molte all'interno di questo SUPERSTAR PING P.

Come spesso accade in questo settore,infatti,le case che producono i primi esemplari di simulazioni sportive e non,su soggetti nuovi,agiscono irrimediabilmente da "rompighiaccio" e da "pionieri" in favore di altri programmatori che,in un immediato futuro,fanno di tutto per rivedere e correggere i prodotti primitivi,all'insegna della Software House per cui lavorano.

E' questo il caso del Ping Pong di casa Design Star,che si impone per la sua freschezza,completezza,ottima realizzazione e contrariamente alle aspettative,anche per una buona dose di originalità

Innanzitutto,c'è da dire che tutte le fasi di gioco e le varie opzioni sono state affinate e sveltite ulteriormente dal punto di vista della gestione del programma: a parte la classica schermata d'apertura con tanto di musichetta,non abbiamo più noiose interruzioni , sigle grafiche simpatiche quanto inutili e soprattutto niente più attese troppo lunghe durante l' aggiornamento dei punteggi, fase decisamente mal realizzata nel Ping Pong Konami.

Ma il vero punto forte di questo Ping Pong sono gli originali menù d'apertura che permettono comodamente di impostare il tipo di gioco,contro un avversario umano,computerizzato o il computer contro se' stesso,la velocità,per principianti,amatori ed espertissimi (Hyperdrive addirittura!) , il punto di vista da cui si osserva il tavolo da gioco,laterale o frontale, e il colore delle racchette di ogni contendente.

Inoltre,il computer assegna ad ognuno degli sfidanti 12 punti caratteristici,chiamiamole "unità d'energia",che vanno distribuite manualmente o automaticamente attraverso quelle che sono le caratteristiche principali di ogni giocatore : abbiamo infatti la resistenza, la velocità tipica dell'atleta,il tempo di reazione,la potenza dello Smash e così via,il tutto incrementabile e modificabile attraverso l'amministrazione di questi 12 punti energetici.

Tutto ciò,anche se all'apparenza può sembrare una complicazione inutile si rivela una base portante dell'originalità di questo gioco, permettendo un tipo di sfida fra avversari sempre diversi , con abilità più o meno pronunciate e con livelli di competitività mai ripetitivi.

Purtuttavia,nelle prime partite vi consigliamo di lasciare inalterato questo particolare menù di gioco,lasciando l'impostazione standard effettuata

automaticamente dal computer in modo da acquisire facilmente una certa familiarità e dimestichezza con il programma in questione.

Come in tutte le simulazioni che si rispettino anche in questa, battere il computer non sarà affatto facile, anche alla velocità di gioco per principianti.

Infine sussiste un'ultima opzione che permette di impostare la lunghezza dei vari match e il numero necessario delle vittorie che si devono conseguire per superare un avversario (2 match su 3, 1 su 1,3 su 5 e 4 su 7).

Parlando dell' aspetto grafico di questo programma le differenze dal primo 'episodio' del Ping Pong computerizzato , non sono così numerose come quelle che riguardano l'aspetto intrinseco del programma.

Del resto,in questo tipo di gioco, una ottima creazione grafica del tavolo verde classico con reticella segnapunti, non può per quanto curata possa essere,distaccarsi di molto da analoghe realizzazioni,e in questo caso, i programmatori della Design Star hanno fatto del loro meglio per non contravvenire a questa regola e per supportare con un'ottima veste grafica questo originale e curatissimo programma.

Come accennavamo poc'anzi,è possibile ruotare il punto di osservazione del tavolo di gioco,permettendone una visione laterale o frontale,entrambe a 3D.

Gli effetti sonori sono analoghi al Ping Pong Konami e del tutto degni di accompagnare sonoramente questo eccellente prodotto della Design Star.

In ultima analisi, credo che solo i veri appassionati di questo tipo di gioco possano essere interessati all'acquisto di un "doppione", per quanto originale e differente possa essere, ma confido nel fatto che per tutti i neofiti del Ping Pong computerizzato,il precedente 'Konami' non possa che costituire un semplicissimo assaggio e una modestissima, e stimolante,introduzione a un genere di simulazione che trova la sua massima espressione in questa creazione della Design Star.

Titolo : **FIGARO 64**
Editore : Saxon Computing
Configurazione : Disco

Definire con esattezza questo programma si presenta abbastanza arduo poichè,dato ciò che permette di realizzare, non può appartenere a nessuna categoria di software.

Volendo comunque dare una definizione la cosa più conveniente è di mutuare un termine che viene utilizzato nel manuale del programma stesso : FIGARO 64 è un database numerico.

Ed infatti FIGARO 64 esegue proprio questo duplice compito: elabora un archivio che però raccoglie dati numerici.

In realtà poi, fa anche innumerevoli altri lavori come eseguire calcoli matematico/statistici sui dati raccolti oppure svolgere funzioni tipiche di quei programmi che vengono definiti di grafica gestionale.

Comunque per non perderci in inutili discorsi di ordine tassonomico, vediamo quello che veramente permette di realizzare FIGARO 64.

Anzitutto il programma richiede un drive mentre la stampante è opzionale: quello che viene stampato può essere anche solo visualizzato su schermo.

Come stampanti si possono utilizzare quasi tutte le stampanti (Commodore o no anche con diverse interfacce): si sono ottenuti ottimi risultati anche con la MPS802 ora che per essa è disponibile la Eprom grafica.

Il programma gestisce i dati numerici (un numero decisamente rilevante pensando al fatto che viene utilizzato un CBM64) organizzandoli in FILES ognuno dei quali può comprendere fino a 98 serie di dati (definite SERIES) formati anche da ben 104 periodi (PERIODS) che in pratica sono i veri e propri dati numerici.

La gestione di questo sistema avviene nè più nè meno come in un database tipo Superbase e cioè una volta aperto un file vengono richiamati, creati , aggiornati, etc. i diversi periodi che lo compongono.

Chiaramente sono poi possibili anche tutte le operazioni più particolari all'interno dei vari periodi.

Ad esempio è possibile cancellare un intero periodo oppure copiare i suoi dati all'interno di un altro periodo;è possibile anche trasferire dati da un periodo all' altro e così via.

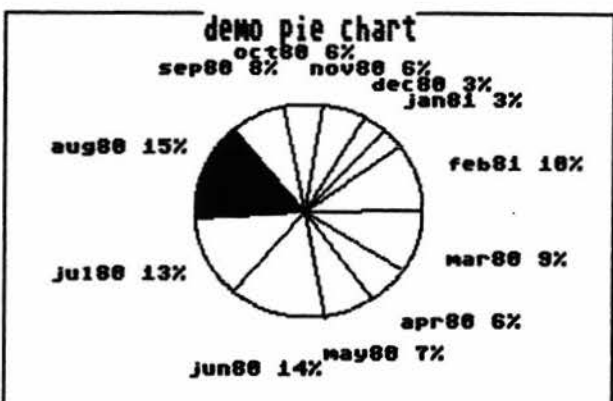
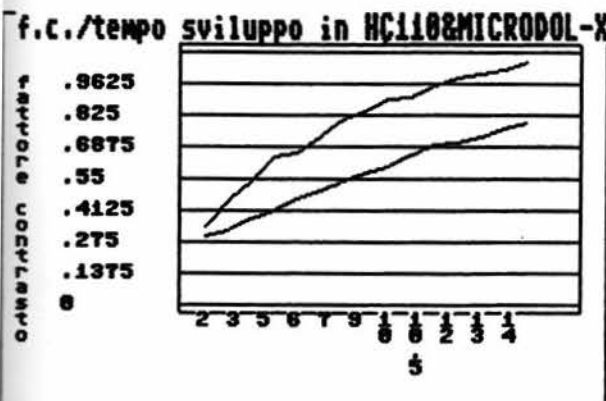
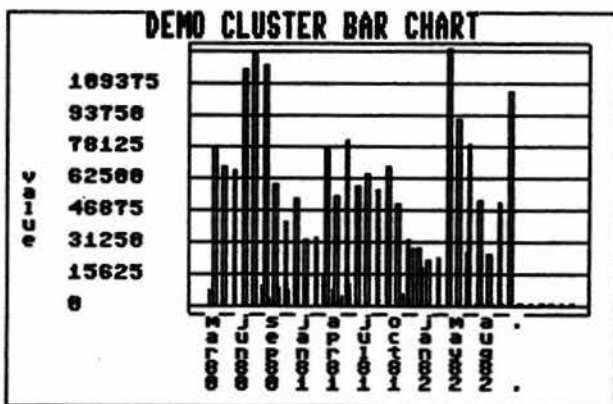
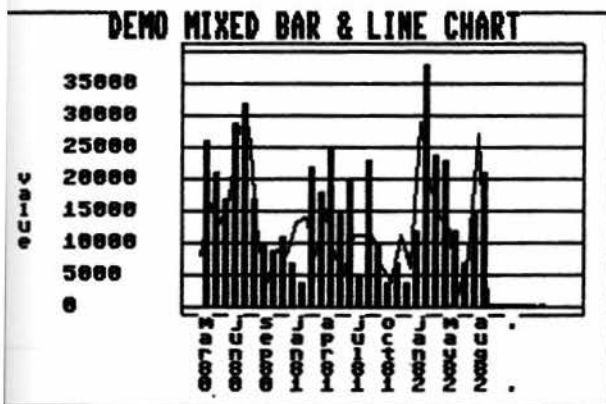
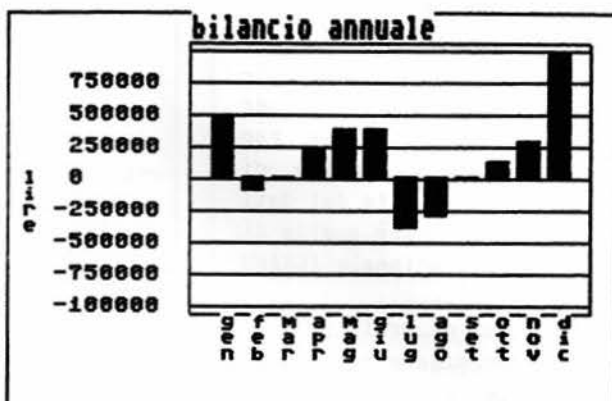
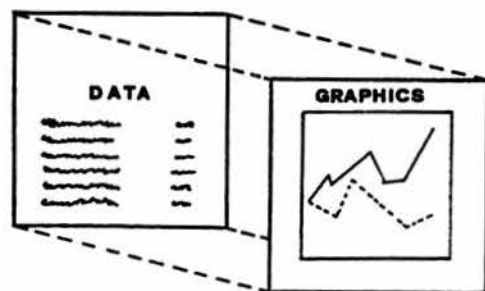
Già tutto ciò ci permette così di gestire ben più di 10000 dati numerici.

Chiaramente non ci si limita ad ammassare dati numerici in gruppi ma ogni dato resta sempre perfettamente identificabile da una etichetta (LABEL) alfanumerica.

All'interno sempre delle serie di dati sono poi possibili operazioni matematiche ed è possibile ottenere anche delle serie aritmetiche e/o cumulative (raccogliendo i dati da altre serie).

Quanto poi è stato archiviato in questa maniera veramente semplice e rapida (il programma, a parte alcune particolarità,come funzionamento di base è intuitivo ed il manuale serve solo per operazioni più elaborate e particolari) può essere visualizzato su video (a blocchi così da non richiedere riflessi lampo per leggere interminabili sequenze di dati) oppure stampandolo sotto forma di chiari tabulati.

Vi sono poi delle altre caratteristiche del programma che possono risultare senz'altro molto interessanti.

Tutta una sua sezione è per esempio dedicata alla statistica e si ritrovano sia normali funzioni statistiche (media aritmetica ed armonica, minimo e massimo, range) sia funzioni più elaborate quali il tasso di crescita, la deviazione standard, le varie percentuali, gli indici, etc.

Molto ci sarebbe comunque da dire di questa sezione: gli utenti comunque avranno modo di apprezzare tutte queste possibilità quando useranno il programma .

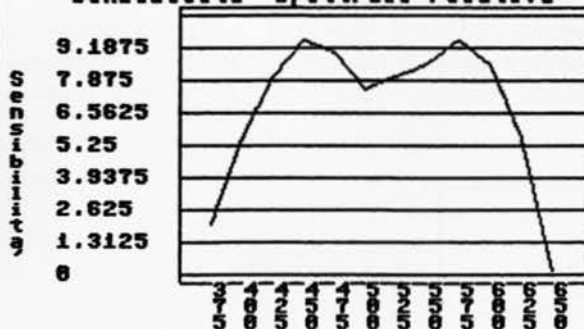
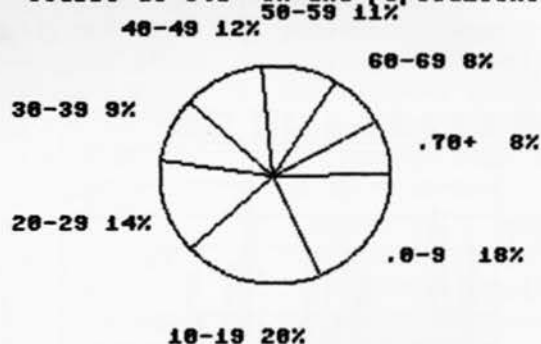
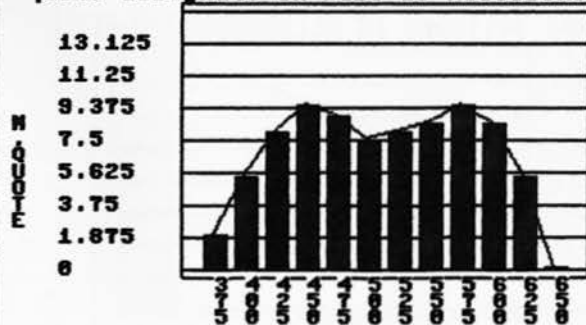
L'ultima sezione che merita una particolare attenzione è quella che permette di ottenere la rappresentazione grafica di tutti o di parte dei dati archiviati cioè quella di grafica gestionale (GRAPH PLOTTING).

I tipi di grafico che possono essere realizzati sono sei : a barre, lineare, a torta, a due linee, (confronto fra due gruppi di valori)a barre e lineare,a due gruppi di barre (ancora per confrontare i dati).

Nulla a tale proposito può essere più eloquente degli esempi pratici che illustrano questo articolo : da notare è comunque l'accuratezza con cui vengono realizzati, peraltro rapidamente, i grafici.

I grafici ottenuti possono essere anzitutto mostrati sullo schermo e poi,volendolo,possono essere stampati.

Oppure li si può memorizzare su disco per richiamarli all' occorrenza o per realizzare una proiezione di una serie di grafici (SLIDESHOW).

Specialmente quest'ultima opzione si rivelerà molto utile in parecchie

occasioni come dimostrazioni pubbliche di vario tipo,congressi,riunioni , lezioni,etc.

Si tenga presente a tale proposito che la SLIDE SHOW viene ripetuta automaticamente senza bisogno di nessun nuovo comando.

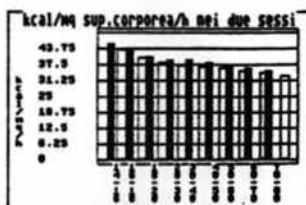
Il programma si articola anche in altre sezioni di cui però ora non vale la pena di parlare dato che si tratta di sezioni di utilità in cui sono possibili ancora altre operazioni sui dati archiviati.

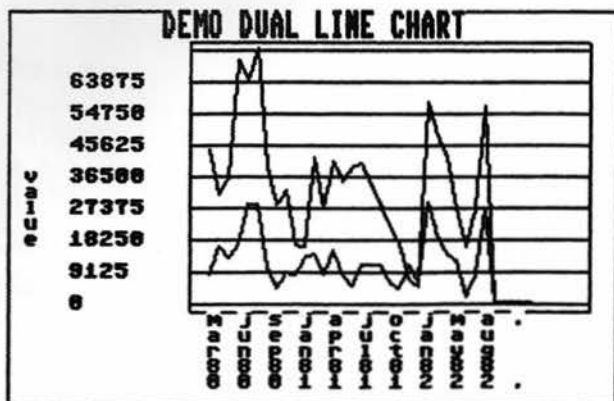
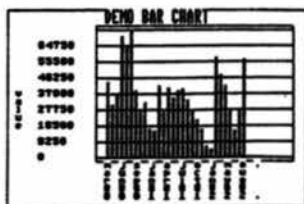
Da quanto detto si può ben capire la potenzialità di questo programma che all'uso si rivelerà tanto potente e pure molto semplice da utilizzare: il semplice è relativo a quanto ci si vuole applicare nell'uso poichè ovviamente conta molto anche un minimo di pratica.

E ciò che più conta è il dare almeno un'occhiata al manuale che correda FIGARO 64 che riesce a dare,nella sua facilità, un notevole aiuto all'utente (comunque non occorre,se si ha fretta , un lungo studio di esso ma basta una breve consultazione almeno delle prime pagine).

Ed il fatto della semplicità di utilizzazione rende FIGARO 64 adatto non solo ai più esperti in campo di grafica gestionale,database e statistica ma anche a tutti coloro che devono gestire,senza essere utenti ultraesperti,grosse masse di dati numerici.

Così sarà adatto e gradito ad operatori commerciali che vogliano realizzare a casa,sul proprio CBM64, ciò che normalmente dovrebbero magari fare sul computer dell'ufficio.

Oppure questo programma potrà servire ad insegnanti e studenti come

pure a chi svolge lavori scientifici di vario genere (ovviamente non estremamente elaborati , poichè ci si deve ricordare che si sta utilizzando un Commodore 64.

Servirà in ogni caso a tutti coloro che, disponendo di un elevato numero di dati numerici, vogliano mettervi un pò di ordine in modo da poterli gestire con facilità in qualsiasi momento ed in diverse situazioni.

STRATEGIES

Titolo : **KNIGHTS OF THE DESERT**
Editore : Strategic Simulation Inc.
Configurazione : Disco

KNIGHTS OF THE DESERT è un war game della SSI ambientato nell'Africa del nord nel periodo che va dal 1941 al 1943 e che vede impegnate su fronti alterni le forze armate dell'Asse e quelle del Commonwealth, come dire Rommel contro Churchill , anche se dello statista britannico era presente solo lo spirito.

All'inizio del game si può scegliere fra diversi scenari :

- -Tobruck '41 3/1941 (1 turno)
- -Tobruck '42 dal 1/1942 - al 6/1942 (3 turni)
- -El Alamein dal 7/1942 al 1/1943 (4 turni)
- -Campagna '41 dal 3/1942 al 12/1942 (5 turni)
- -Campagna '42 dal 3/1941 al 1/1943 (7 turni)
- -Campagna dal 3/1941 al 1/1943 (12 turni)

Come la maggior parte degli war games anche questo ha le radici in fatti storici realmente avvenuti.

Il 4 ottobre 1911 gli Italiani occupano Tobruck, modesto villaggio di pescatori e lo trasformano in un guarnito porto militare .

Nel corso della Seconda Guerra Mondiale,dopo una strenua difesa delle truppe italiane, Tobruck viene conquistata dalle truppe corazzate anglo-australiane appoggiate da consistenti forze aeree che ebbero facilmente ragione delle artiglierie contraeree montate sull'incrociatore San Giorgio.

La città fu tenuta saldamente dalle truppe britanniche,che resistettero valorosamente all'assedio italo-tedesco condotto da Rommel dall'aprile al dicembre 1941.

Solo il 21 giugno 1942, nel corso di una seconda offensiva Rommel riusciva a conquistare la città ed a catturare 25000 soldati del Commonwealth e una ingente quantità di materiale bellico.

Tobruck fu ripresa dai britannici il 13 novembre 1942 nell'ultima offensiva iniziata con la presa di El Alamein.

Il gioco è suddiviso in più fasi che vanno da quella di rinforzo,a quella di supporto logistico a quella di risoluzione dei combattimenti.

Nella risoluzione dei combattimenti ha grande importanza oltre alla forza militare delle unità impegnate anche lo stato dei rifornimenti ed il morale delle truppe.

La possibilità di ogni unità di essere rifornita di carburante e munizioni è strettamente collegata alla vicinanza di un deposito.

L'arrivo sul teatro degli scontri delle unità di rinforzo segue fedelmente il susseguirsi storico degli avvenimenti.

Graficamente il programma è un 'classico',il territorio è suddiviso in esagoni che possono contenere anche più di una unità militare.

La vittoria di una fazione dipende dai punti che questa è riuscita a conquistare nello svolgersi delle operazioni militari.

Ad esempio ogni giocatore alla fine di ogni turno riceve dei punti per ogni città occupata:Benghazi,Bardia e Matruh valgono 50 punti,Tobruck 100.

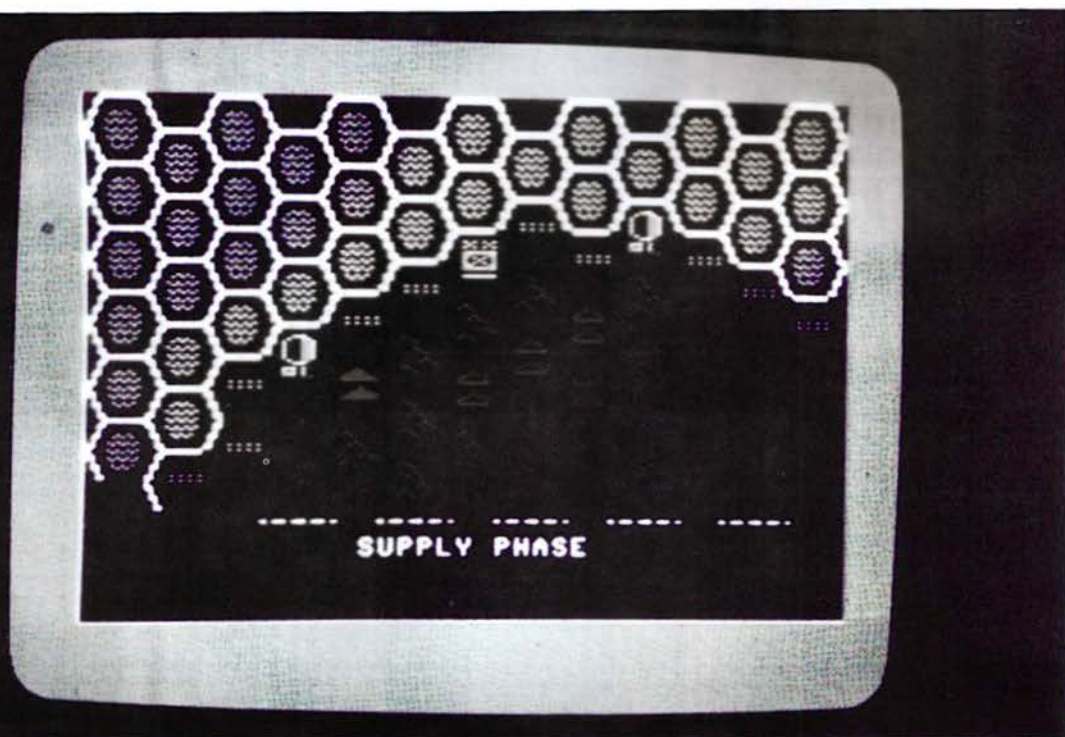
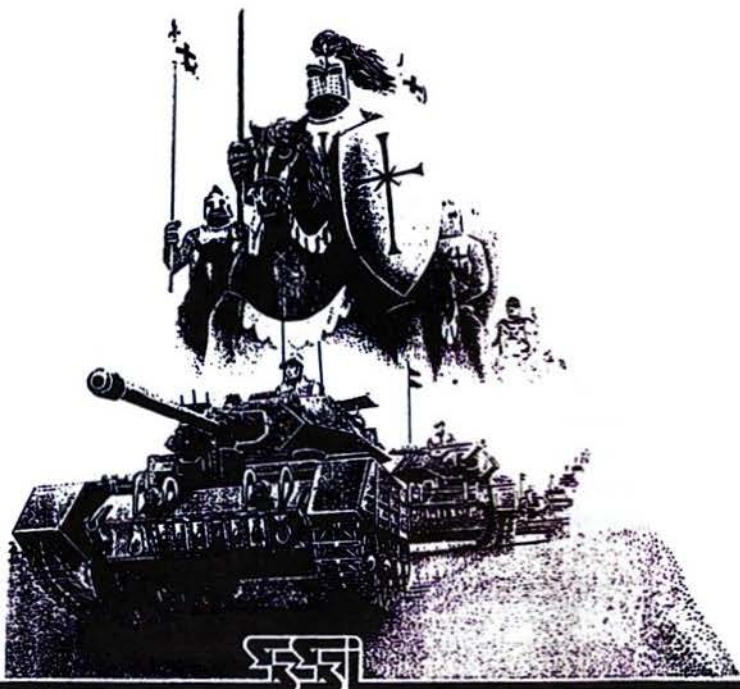
Punti vengono assegnati anche durante i combattimenti per i danni inferti alle unità nemiche.

La perdita di Tobruck per i britannici o quella di El Agheila per i tedeschi causa la fine del game e la sconfitta di un contendente.

Nel complesso un war game gradevole,simile come meccanica agli altri suoi

fratelli prodotti dalla SSI, dai quali differisce solo per lo sfondo storico.

Adatto a chi di war games comincia ad intendersene e vuole passare a un livello leggermente superiore.

Prima di caricare il programma è consigliabile munirsi di un dischetto formattato sul quale salvare in un secondo tempo la partita iniziata che solitamente dura parecchie ore (per non dire parecchi giorni).

Titolo : **SKYFOX**
Editore : Electronic Arts

AMIGA

SKYFOX è un gioco/simulazione di cui avrete sicuramente già sentito parlare e letto.

In questo articolo tratteremo dell'edizione migliorata in molti particolari presentata recentemente sul mercato americano del Software per Amiga dall'Electronic Arts.

Per quei pochi che non hanno mai posseduto un Commodore 64 o che non hanno mai visto o sentito parlare del programma passiamo ad una breve presentazione.

Siete il pilota di un aereo da combattimento astrale con il quale dovete difendere le vostre basi da attacchi aerei e terrestri di nemici che non vi daranno tregua fino alla loro o alla vostra distruzione.

Si può scegliere se combattere contro aerei, carri o basi madre.

Il velivolo è armato con cannoni laser,missili terra aria e missili terra terra, dispone di un evoluto apparato per la ricerca automatica dei mezzi nemici e di un sofisticato sistema radar.

Scopo della simulazione è difendere i propri uomini e le proprie basi dai ripetuti attacchi dei mezzi avversari.

E' possibile pilotare l'aereo sia con il mouse (dato in dotazione con il computer) sia con un comune joystick (uguale a quello utilizzato per il C64).

Il gioco è molto vicino come concezione alle più evolute simulazioni di mezzi aerei e spesso è necessario saper sacrificare le proprie basi più esposte agli attacchi per poter reggiungere la vittoria finale.

Quindi un misto di arcade,flight simulator e war game.

Letto ciò sicuramente immaginerete che il programma in questione altro non sia che un doppione dello SKYFOX per C64 trascritto per girare su Amiga.

Avreste senz'altro ragione se non fosse per i miglioramenti apportati alla grafica (veramente superlativa) ed al suono che sfrutta appieno le caratteristiche della macchina: vi sembrerà di essere nel bel mezzo di una furiosa battaglia, grazie anche al monitor 1801 che permette l'ascolto in stereofonia.

Certamente un ottimo programma in grado di soddisfare tutti i possessori di questo computer relativamente giovane per il mercato italiano.

Restiamo comunque in attesa di programmi nati per Amiga e che sfruttino appieno le capacità del Motorola 68000.

Ne vedrete sicuramente delle belle.

Titolo : ELITE
Editore : Firebird Software
Configurazione : Disco/Nastro

Immaginate di essere al comando di un fantastico vascello spaziale, che è docile ai comandi e potente nei combattimenti, di poterlo utilizzare per i vostri trasporti di materie preziose legali e qualche volta anche illegali (come stupefacenti).

Eccovi nel mondo di ELITE.

Una simulazione eccezionale sia per la grafica tridimensionale sia per l'ambiente teatro dell'avventura : lo spazio infinito (anche questo in tre dimensioni!!!!!)

Un universo composto da 8 galassie con oltre 250 pianeti conosciuti in ogni galassia.

Un universo quasi vero che contiene un infinito numero di diverse avventure.

Tutto questo in un Commodore 64!!!!

La nave è un Cobra MK III,armato di cannoni laser,missili e una bomba al plasma.

Lo scopo dei viaggi interplanetari è il guadagno di sostanziose somme di danaro commerciando in tutto ciò che si ritiene remunerativo.

Anche perchè si devono spendere parecchi denari per rendere sempre più potente la propria nave spaziale.

Un altro modo per guadagnare dei soldi è l'attaccare le navi pirata e riscuotere la taglia che viene data dalla federazione internazionale che governa l'universo.

La polizia è equipaggiata con i Viper GH Class PulseShip,è da temere solo se si sta trasportando qualcosa di illegale,perchè non esegue arresti ma distrugge le navi dei pirati o dei contrabbandieri.

Questo ipotetico mondo è solcato da diversi tipi di aereomobili,è molto importante saper riconoscere la silouhette delle navi,per non incappare in potenti incrociatori da battaglia e finire disintegrati.

Oltre alle già citate Cobra MK III e Viper,possiamo incontrare :
-navi da invasione
-navi da trasporto
-shuttle orbitali
-Mamba (potenti caccia da combattimento solitamente usati dai pirati)
-Anaconda (nave da combattimento armata con missili,laser,faser;da evitare se possibile).

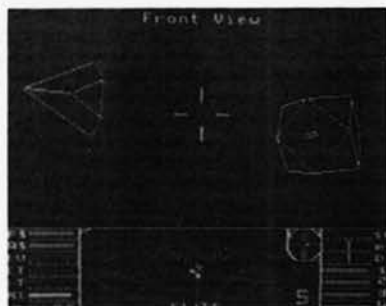
Prima di entrare in un sistema planetario si devono valutare: il tipo di governo,la stabilità politica e le varie leggi che regolano la vita sul pianeta,per poter prendere le adeguate contromisure in caso di necessità.

Un gioco di strategia molto complesso, che non può essere spiegato adeguatamente su un foglio di carta.

E' da vedere sul monitor,è da "vivere" con l'ausilio del voluminoso manuale delle istruzioni!

Come simulazione è consigliabile solo a chi ama questo 'genere' di programmi, a chi ha voglia e tempo di leggersi le decine di pagine del manuale e studiarsi le caratteristiche dei vari mezzi spaziali,a chi riesce a pensare al volo nello spazio tridimensionale (non solo sugli assi X e Y ma anche sull'asse Z).

A chi farà tutto ciò verrà spontaneo chiedersi come sia possibile che i 'soli' 64K di un Commodore possano contenere un così voluminoso bagaglio di informazioni,senza dimenticare che anche la grafica è all'altezza della situazione.

Un meritato plauso,quindi, ai programmatori della Firebird che hanno fatto un ottimo lavoro.

STRATEGIES

Titolo : **RAIL WEST**
Editore : S.S.I.
Configurazione : Disco

RAIL WEST è una simulazione finanziaria ambientata negli Stati Uniti d'America negli anni che vanno dal 1870 al 1900.

Il giocatore o i giocatori (massimo 8) si trovano alla presidenza di una potente finanziaria che, partendo da un cospicuo capitale iniziale,tenterà di accumulare enromi profitti costruendo ferrovie o còmprando pacchetti azionari per ottenere il controllo delle compagnie ferroviarie già esistenti

All'inizio si può scegliere se giocare per tutta la lunghezza del game (dal 1870 al 1900) o per un periodo più corto (dal 1890 al 1900 o dal 1890 al 1895); un turno dura un anno.

Durante il turno i giocatori vengono informati sullo stato dell'economia nazionale e sullo stato patrimoniale delle singole compagnie ferroviarie oltre che sul patrimonio di ogni singolo giocatore

Il programma permette al computer di fare le veci di quattro giocatori , opzione questa indispensabile quando a giocare si è soli.

Ora,dopo esservi studiati il manuale e aver capito come funziona la simulazione potete lanciarvi nel fantastico tentativo di conquistare il controllo di una compagnia ferroviaria e con questa realizzare una strada ferrata che colleghi la costa occidentale a quella orientale degli States,operazione questa abbastanza difficile perchè è indispensabile non sovraccaricarsi di debiti.

Per ogni tratto di strada ferrata costruito si ha diritto all' emissione di nuove azioni e obbligazioni da collocare presso i risparmiatori.

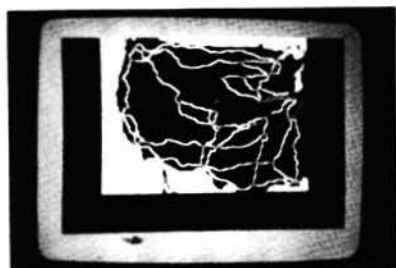
Logicamente più alti sono i dividendi e maggiore è il valore delle singole azioni in borsa.

Molto importante per gli umori del mercato è il livello di indebitamento, vedi quantitativo di obbligazioni emesse,un alto numero crea una certa inflazione e un relativo deprezzamento del titolo.

Alla fine del gioco vengono stilate tre graduatorie : la prima riguarda chi ha accumulato più denaro;la seconda la compagnia che è riuscita nell'ardua impresa di collegare le due sponde del continente (quella orientale e quella occidentale); la terza che è la somma delle prime due,designa il vero vincitore del game.

Quindi una piacevole simulazione della SSI,adatta a un vasto pubblico.

Chi non vorrebbe provare l'ebrezza del comando e del potere e perchè no di essere il re della borsa,anche se solo con l'immaginazione ?

Le regole del gioco sono abbastanza semplici e rendono il programma alla portata di tutti,certo occorre dedicare un pò di tempo allo studio dei meccanismi che regolano il mercato borsistico ed obbligazionario ed i rapporti fra società controllate e società controllanti,ma anche questo fa parte del fascino di RAIL WEST.

ADVENTURES

Titolo : **MANDRAGORE**
Editore : Infogrames
Configurazione : Disco

Dalla Francia (ma è già imminente un'edizione in inglese) arriva un'ottima avventura animata capace di affascinare avventurieri apprendisti e stagionati,come pure tutti gli appassionati dei prodotti firmati da Lord British.

Se avete qualche dimestichezza con le tecniche di gioco presenti nel ciclo di ULTIMA (I,II,III , IV,ovvero Quest of the Avatar già recensito su queste pagine),sarete subito in grado di iniziare la vostra quest nel lontano regno di MANDRAGORE.

La situazione di partenza è classica: nel reame tutto filava nel modo migliore finchè non si è verificata una insolita pioggia di stelle cadenti

Una di queste ha ucciso il buon re Joriand, e il suo trono è stato usurpato da un infame tiranno , Yarod-Nor,che da allora domina con il terrore e la stregoneria il paese.

Il vostro compito è quello di partire con un gruppo di quattro personaggi e di riuscire ad affrontare l'usurpatore nel suo castello.

Prima di arrivare là, tuttavia,dovrete accumulare forza ed esperienza,risolvendo inoltre ognuno degli enigmi contenuti dagli altri nove castelli sparsi nella terra di MANDRAGORE.

Il menù di partenza offre tre possibilità: iniziare l'Avventura di Syrella,con un gruppo già precostituito e pronto all'uso,per fare un pò di pratica: iniziare la vostra avventura , creando quindi i vostri personaggi con le caratteristiche che preferite; riprendere una vostra avventura salvata in precedenza.

Usando la seconda opzione,si possono stabilire per ognuno dei quattro personaggi i caratteri individuali (Costituzione , Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Aspetto),il nome,la razza (Nano,Elfo,Semiorco,Hobbit,Umano) , la professione (Guerriero,Ranger,Mago,Sapiente,Ladro,Buffone), il sesso,e infine i colori.

In base alla professione scelta,certe caratteristiche devono essere particolari: p.es.,in un Mago l'intelligenza deve essere superiore a 15,in un Ladro la destrezza deve superare i 15 punti, e ugualmente l'aspetto fisico in un Buffone.

Il gioco si svolge nel-

la grande mappa che costituisce il territorio inesplorato di MANDRAGORE, e consente quattro Modi : quello CARTE (ottenuto premendo il tasto C se siete in un altro Modo), che equivale alla Mappa e consente gli spostamenti in gruppo; quello di BATTAGLIA (ottenuto automaticamente quando si incontrano mostri erranti, e dal quale si può uscire premendo C); quello del VILLAGGIO, ottenuto spostando il gruppo sul simbolo del villaggio e premendo il tasto V; e quello dei CASTELLI (o DONJON), ottenuto spostandosi sul simbolo di un castello e premendo la lettera D.

Lo schermo mostra ogni volta la scena del caso con i vostri quattro personaggi e gli altri eventualmente incontrati, oltre agli oggetti disponibili sul luogo.

Se nel modo CARTE potete spostarvi premendo i tasti corrispondenti alle direzioni (N per nord, E per Est, ecc.), nel modo VILLAGGIO potete fare lo stesso, ma in più potete acquistare armi, medicine e altro (incluso il battello indispensabile per raggiungere il decimo castello, quello di Yarod Nor) , nonchè incaricare il vostro Ladro di rubare ciò che le vostre magre finanze non vi permettono di acquistare.

Nel modo CASTELLO potrete spostarvi nelle varie stanze, attaccare mostri o inquilini refrattari, interrogare gli uni e gli altri, lanciare magie o disattivare oggetti incantati.

Il sistema per imparti-

re comandi è piuttosto semplice: basta premere il numero del personaggio a cui volete dare l'ordine, battere le prime due lettere del comando (AT per attaque, cioè attacca; AC per achète, cioè acquista; MA per mange, cioè mangia), e poi premere il numero corrispondente all'oggetto o al mostro indicato nella finestra delle disponibilità nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Il vocabolario, ovviamente, è in francese, ma è sufficiente una rinfrescata o un controllo con un dizionario per impossessarsi del lessico indispensabile.

Fra le varie possibilità offerte dal gioco, spiccano la necessità di mantenere sempre in buona forma i personaggi (tenete d'occhio i PUNTI DI VITA: se si abbassano troppo, ordinate al personaggio di MAngiare del cibo o qualche MEdicamento, oppure ordinate al Sapiente del gruppo - se lo avete- di SOigner, curare, il compagno indebolito), l'opzione per potersi procurare del cibo con il comando CHasse, caccia, in presenza di selvaggina, e soprattutto la possibilità di suddividere un gruppo in quattro esploratori (con il comando EXplore) capaci di spostarsi singolarmente in quattro direzioni diverse.

Gli enigmi dei nove castelli possono presentare qualche difficoltà iniziale, e un buon consiglio è quello di esplorare svariati castelli e annotare gli oggetti presenti nelle varie stanze : potrete così accorgervi, per esempio, che nel Castello dei Diavoli c'è una fiamma che può essere presa e portata con sè, mentre in una stanza si trova un saggio eremita in compagnia di un braciere a cui manca proprio una fiamma (e voi, logicamente, sapete che esiste anche il comando POse, ovvero lascia).

Oppure, nel Castello degli Scacchi, annotando le posizioni dei diversi pezzi (rossi e verdi) nelle diverse stanze, sarete in grado di aiutare il Re Verde a sfuggire a uno scacco....spostandolo nella stanza più adatta.

Mentre nel Castello dei Numeri, provate a completare una semplice operazione aritmetica , con l'accompagnamento di un numero scelto attentamente.

Risolti gli enigmi, irrobustiti i vostri personaggi, acquistata sicurezza e conoscenza nel mondo magico di MANDRAGORE, potrete infine acquistare (a caro prezzo, ma potrete rivendere tanti oggetti in ogni villaggio presso l'Acheteur locale) il battello che vi porterà attraverso il mare interno fino al Castello di Yarod Nor.

Prima di affrontarlo direttamente, però, non disdegnate una visitina nella stanza in cui si trova la tanto sospirata MANDRAGORA, e servitevi oculatamente dei suoi pezzi.

Potranno salvarvi la vita.

Titolo : **WISHBRINGER**
Editore : Infocom
Configurazione : Disco

Un' altra chicca per gli appassionati del 'tutto' testo della Infocom.

Con il sottotitolo di "Fantasia Interattiva per Principianti", questa nuova adventure offre a chi già conosce le delizie e i tormenti del parser Infocomiano un discreto allenamento, e a chi ne è all'oscuro un ottimo modo per avviarsi lungo l' arduo sentiero degli avventurieri (che conoscono abbastanza bene la lingua inglese).

L'eroe,ovvero il giocatore,questa volta è un fattorino postale di Festeron,piccola città americana che sotto un'apparente coltre di normalità nasconde alcune insolite caratteristiche.

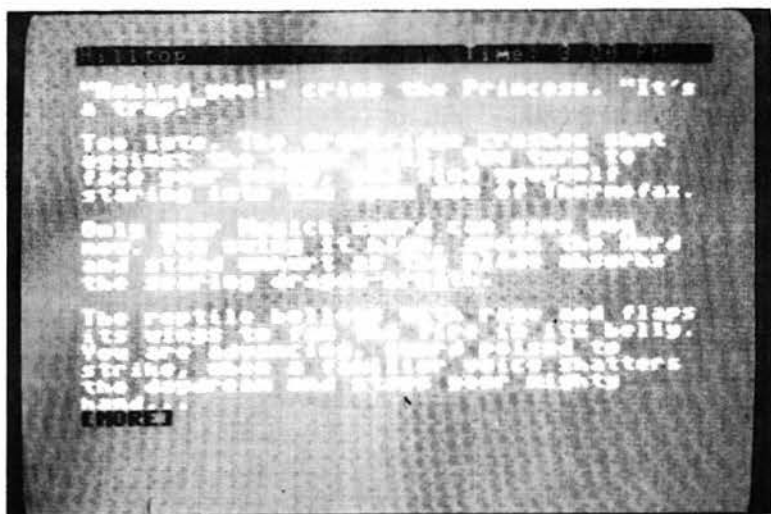
L'esistenza di un anonimo fattorino può apparire noiosa, ma quando dovrete consegnare a ogni costo una misteriosa lettera sigillata a un ancora più misterioso abitante del villaggio, le cose si complicano.

Cimiteri,ossa dissepolte,becchini enigmatici , barboncini aggressivi,ombrelli dal manico con testa di pappagallo, e infine una pietra magica vi daranno filo da torcere.

Se anche alcune possibilità possono apparire semplici, altre lo saranno assai meno.... come sempre succede nelle avventure della Infocom che, accanto alla logica, fanno uso del buon senso e dello spirito di osservazione.

Per chi dovesse cimentarsi per la prima volta con uno di questi prodotti, converrà fare uso di una stampante per controllare l'incedere nel corso della storia (con l'inestimabile comando SCRIPT) e per chi volesse scegliere tra i testi lunghi e quelli più brevi,resta valida l'opzione fra VERBOSE e SUPERBRIEF.

L'apertura del pacchetto-lettera può rivelarsi complicata,ma non impossibile.

E il Magic Shoppe vi attende.

ADVENTURES

Titolo : **BUCKAROO BANZAI**
Editore : Adventure International
Configurazione : Disco

Uscito negli Stati Uniti nel 1984, BUCKAROO BANZAI è un film che si inserisce facilmente nel filone demenziale-fantastico recentemente prediletto dal pubblico giovanile americano.

Vi si narrano , infatti le sgangherate avventure di un ex-neurochirurgo alle prese con una razza aliena, i Lectroids,che minacciano il mondo.

Il nostro eroe,alle prese con i Cavalieri di Hong Kong e con le Sette Dimensioni, può contare sulla sua fidata auto jet in grado di attraversare la materia solida e di spostarsi fra le dimensioni.

Eliminata (nel film) la minaccia dei Lectroids,BUKAROO deve far fronte,nell'Adventure, a un ultimo regalino lasciato sulla Terra dai perfidi alieni: un ordigno nucleare nascosto nel monte Kyn in Arizona.

Da un ufficio nella cittadina di Trantham, praticamente ai piedi del monte Kyn, si deve iniziare una lunga ricerca del modo migliore per disinnescare l'ordigno (dopo averlo trovato, naturalmente).

In un parcheggio poco lontano dalla prima locazione ci si può imbattere nell'auto jet, pronta ad accogliervi a bordo ..... ma attenzione poi a trovare il modo giusto per scenderne, una volta scoperto che mancano la benzina e la batteria.

Diverse cosette utili sono sparse tutt' intorno in città, dentro un supermercato e una stazione di servizio, ma per farle funzionare occorre sempre tener presente il tipo di sfida logica che da anni caratterizza ogni adventure di Scott Adams e del suo team.

La grafica di BUCKAROO BANZAI è all'altezza del prodotto, e il caricamento è piuttosto veloce.

E' indubbio, comunque , che per meglio gustare l'adventure sarebbe consigliabile poter vedere prima il film che ne costituisce l'antefatto,ma fino a oggi la pellicola non è ancora apparsa sugli schermi italiani, e c'è il rischio che non vi compaia mai.

Un vero peccato, perchè in patria il film conta già una folta schiera di estimatori, dopo essersi trasformato in una specie di cult-movie.

GRAPHIC & Music

Titolo : **MICRO ILLUSTRATOR**
Editore : Tech Sketch / Commodore Business Machines
Configurazione : Disco

Si tratta di due programmi, prodotti da software house diverse , identici tra loro.

L'unica cosa in più offerta dalla Commodore è il fatto che il suo programma prevede l'uso oltre che della light - pen (come quello della Tech Sketch) anche del joystick.

Il programma permette di disegnare in Multicolor cioè, si può utilizzare una tavolozza di ben 16 colori.

Inoltre una particolarità di questo programma è che si dispone di un retinato sempre selezionabile in 16 colori che può essere trasparente o no ,cioè si può vedere o meno quello che sta sotto il retinato (si può utilizzare la trasparenza anche per particolari effetti di sfumato e di miscelatura dei colori).

E' possibile scegliere inoltre tra 10 diversi tipi di penna con cui disegnare sia a mano libera sia utilizzando le funzioni del programma.

Le funzioni sono quelle normalmente necessarie e cioè PUNTI, LINEE (singole o unite per comporre poligoni), RAGGI,CORNICI, RETTANGOLI,CERCHI,DISCHI.

E' inoltre presente la funzione di FILL per riempire delle aree, il MAGNIFY per ingrandire una porzione di disegno e MIRROR che permette,se usato bene,di ottenere particolari effetti grafici.

Utile è poi l'ERESE che permette di cancellare (previa conferma) o tutto il disegno o solo l'ultima aggiunta.

Caricando poi la versione per joystick (quindi solo con il programma Commodore) è disponibile la funzione COPY che nella versione per light-pen è sostituita dalla funzione ALIGN per l'allineamento.

Vi sono poi i comandi per il disco che permettono di caricare disegni fatti in precedenza (su dischetto vi sono già dei disegni non spettacolari, ma che fanno già capire quali effetti grafici si possono ottenere).

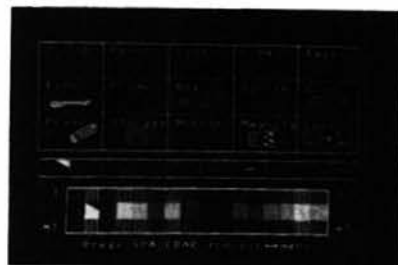
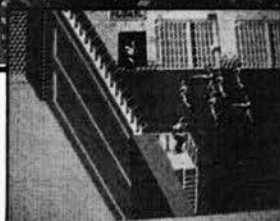
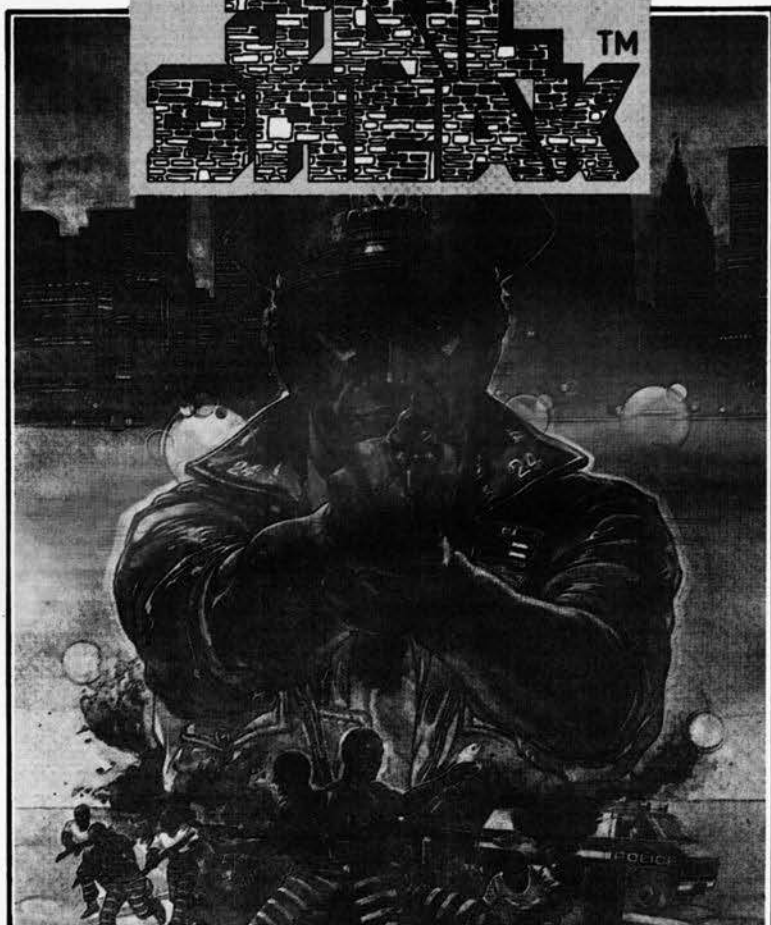
Le opere ottenute possono essere salvate su disco in due formati: normale oppure binario in modo da poter richiamare il disegno in qualsiasi programma grazie a poche righe di BASIC riportate sul manuale che del resto è superfluo dato che si dispone di una chiara pagina di menù.

Altri comandi disponibili per il drive sono il catalogo di tutte le figure presenti su un floppy,l'ERASE e la formattazione.

Nel complesso il programma ricorda molto quello della Koala ma, usandolo, vi renderete conto che i due programmi sono diversi e si completano a vicenda.

I risultati ottenibili, con un pò di abilità e gusto artistico, possono essere notevoli.

Il facile utilizzo rende comunque adatto un tale programma non solo ad abili artisti ma anche a principianti e a ragazzi.

Ovviamente i disegni possono come al solito essere utilizzati in vari modi : in programmi, come illustrazioni (tramite gli innumerevoli programmi di stampa esistenti), come titoli per filmini o videoregistrazioni, nella didattica, ecc

KONAMI

GAMES REVIVAL

Carissimi lettori,da questo numero ha inizio una nuova rubrica dedicata ad una rivisitazione di un certo genere di Software, non molto recente ma che spesso è stato accantonato, sottovalutato e dato 'per disperso' nelle varie megabiblioteche di programmi di molti appassionati.

Vorremmo parlare cioè di alcuni fra i più bei programmi del passato,videogames s'intende, per venire incontro a due specifiche esigenze della vasta schiera di utenti dei prodotti Commodore; tanto per iniziare infatti,capita che a noi "espertissimi" del settore,prenda un'incurabile sete di software,sempre più innovativo,all'avanguardia e capace di soddisfare questa bramosia di soggetti originali e creazioni sempre più strabilianti: tutto questo purtroppo ci porta, e parliamo anche di voi lettori, a non considerare con la dovuta attenzione e ad accantonare una buona fetta di ogni "nuova ondata" di produzioni,in virtù di pochi programmi che si impongono sui loro contemporanei grazie a tecniche realizzative vincenti.

E' quindi inevitabile che molte buone creazioni e tutto il lavoro dei vari programmatori meno famosi, ma non per questo meno preparati,passi in secondo piano, destinato a "rimpinguare" passivamente la softeca di molti distratti utenti.

In secondo luogo se chi legge non si sente esattamente un vero esperto del settore,vuolsi perchè è stato appena iniziato all'affascinante mondo dei computer, vuolsi perchè non dispone del tempo necessario per seguire in ogni dettaglio la sempre più frenetica presentazione del nuovo software, potrà usufruire di questa nuova rubrica per tenersi informato o per erudirsi al riguardo delle più meritevoli ed interessanti realizzazioni passate; il tutto, chiaramente,senza mai perdere d'occhio la sezione della nostra rivista dedicata alle attualissime novità.

Non parleremo quindi di antidiluviani e conosciutissimi 'Pacman' o 'Defender', ma cercheremo di optare per programmi davvero considerevoli e degni di lode, spesso 'trascurati' e 'traditi' anche a causa di manuali di istruzioni poco chiari o inesistenti , forniti all'acquisto del programma.

Chi di voi,veraci appassionati, non si è mai ritrovato,almeno una volta, a cercare di comprendere l' esatta modalità di utilizzo di qualche programma capitato quasi "per caso" nella propria biblioteca, sprovvisto di istruzioni e di necessarie informazioni al riguardo ?

Anche per questa nuova rubrica dunque, non potremo fare a meno di accettare i vostri (speriamo numerosi) consigli e soprattutto, le vostre specifiche richieste, sempre nell'ottica di rendere la nostra rivista davvero coinvolgente, utile e prettamente dedicata a tutte le più importanti esigenze dei lettori.

Iniziamo con il genere Videogiochi, ma previa vostra corposa e specifica richiesta, potremo allargare questo spazio anche agli utility e ai vari programmi gestionali. Siamo, ad ogni modo, sicuri di fare cosa gradita a tutti voi e di gratificare della dovuta considerazione un tipo di software passato ma non per questo da considerarsi antidiluviano o da aborrire rispetto alle realizzazioni dei nostri giorni.

games

Titolo : SPELUNKER
Editore : Broderbund
Configurazione : Disco/Nastro

Giusto per iniziare in in bellezza questa nuova rubrica dedicata a videogame non troppo recenti , ci è parso doveroso prendere come primo esempio , questo SPELUNKER della Broderbund,anche perchè ci giunge notizia di una sua recentissima,e attualmente molto gettonata,versione creata esclusivamente per le sale giochi.

Questo fatto caratterizza ulteriormente la spiccata tendenza dei più esperti programmatori di Coin-op del momento,a ripescare da passati successi,perlopiù dedicati alle varie consolle casalinghe quei temi e quei soggetti vincenti , gratificandoli con una grafica entusiasmante (da Bar,appunto) e con una presentazione e una 'sceneggiatura' computerizzata, di sicuro successo.

E' il caso dei vari Choplifter e del celeberrimo Pitfall che,dopo clamorosi successi supportati da modeste versioni casalinghe,hanno vissuto recentemente una 'nuova giovinezza' in sala giochi , grazie alle sagaci intuizioni dei loro programmatori per Arcade.

Anche SPELUNKER ,quindi ha subito questa sorte,ridestando,grazie ad una incredibile popolarità in sala giochi, l'interesse dei videogiocatori casalinghi che magari l'avranno giocato, archiviato e perduto negli oscuri meandri delle proprie immense biblioteche di programmi.

Parliamo di SPELUNKER allora, anche per tutti coloro che non hanno potuto apprezzare l'originalità e la carica di interesse e giocabilità offerta da questo vecchio successo della Broderbund.

Ci troviamo all'interno di una miniera (scordatevi completamente i vari Miner 2049,non c'entrano affatto!) in presenza di

un buffo e panciuto minatore che (guarda caso) dovrà addentrarsi nelle innumerevoli gallerie abbandonate alla ricerca di tesori e materiali che gli permetteranno di prolungare la permanenza in questo dedalo sotterraneo.

Ci si avvale di uno speciale montacarichi per poter accedere, nel primo livello, a tutti i cunicoli che portano ad altrettante caverne ove si celano gli oggetti che dobbiamo collezionare.

Parliamo infatti di fusti di 'materiale energetico' che andranno a ricaricare la barra d'energia del nostro minatore, candelotti di dinamite, indispensabili per abbattere e disintegrare cumuli di rocce che bloccano alcune caverne, picconi, pale e altri oggetti simili che vi faranno guadagnare dei punti bonus.

Inoltre, dato che alcune caverne sono infestate da odiosi uccellacci con il brutto vizio di bombardare il protagonista della vicenda con sassi e detriti vari, durante il cammino ci si potrà rifornire di utilissimi cilindretti viola che altro non sono che proiettili da esplodere contro la dispettosa 'fauna' sotterranea.

Per fare ciò, basterà premere il tasto "F" (fire) prendendo bene la mira e fidando su una buona riserva di pallottole.

Attenzione, però gli uccellacci distrutti saranno rimpiazzati da nuovi esemplari nel giro di qualche secondo e perciò, sarà utile muoversi alla svelta non appena esplosi i primi colpi.

Purtroppo per voi, però nella miniera abbandonata si aggirano degli spettri vagabondi che uccideranno il vostro omino al primo

contatto.Per ovviare a questo contrattempo,si potrà attivare,premendo la barra spaziatrice,una specie di fuoco d'artificio, capace di dissolvere l'ectoplasma spettrale.Questa procedura però,richide alcuni (a volte interminabili)secondi,durante i quali il fantasmino continuerà ad avvicinarsi al minatore per ghermirlo con il suo classico lenzuolo immacolato.

Sarà quindi opportuno innescare il meccanismo anti-spettro quando questo ultimo sarà ancora distante da voi,per permetterne una sicura e completa eliminazione.

Un'altra parola va spesa al riguardo delle varie locazioni delle miniere dove vi troverete a "passeggiare".

Innanzitutto,come ripeto,si dovrà abbattere ogni cumulo di detriti color rosa,che si rivelerà insuperabile con un semplice balzo, utilizzando le scorte di dinamite collezionabili nelle varie gallerie e premendo il tasto "B".

Poi ci sono alcuni tratti con delle specie di sabbie mobili che sono peraltro innocue e facilmente attraversabili, nonostante il loro minaccioso ribollire.

Infine ci sono delle tremende scale e delle maledette funi alle quali ci si potrà arrampicare a patto di calcolare bene i balzi del minatore e evitando di effettuare bruschi movimenti laterali durante le ascese o le discese.

E' facilissimo,infatti, far perdere la presa al nostro SPELUNKER, facendolo precipitare nel vuoto senza possibilità di salvezza.

Infine,per poter accedere ai livelli di gioco successivi,bisognerà collezionare delle chiavi colorate in blu, seminascoste nelle buie caverne della miniera.

Il tutto, chiaramente , giostrando il nostro eroe fra simpaticissimi e immancabili vagoncini, scale, trabocchetti, speroni di roccia,anfratti irraggiungibili,cunicoli bui e tenebrosi,elevatori,ascensori,porte sigillate e mille altre piacevoli sorprese degne del più classico dei "platform game".

Non c'è da stupirsi , quindi, che SPELUNKER sia stato "riesumato" dalle

nebbie delle passate Game Parade,per offrire anche agli accaniti e preparatissimi videogiocatori da bar,l'ebbrezza di una discesa nella miniera abbandonata targata Broderbund

La presentazione grafica che contraddistingue la versione casalinga è del tutto rispettabile e degna di supportare visivamente questo buon soggetto e si avvale di tutta l'esperienza e l'accuratezza che da sempre è sinonimo della sua casa produttrice.

Sotto molti punti di vista SPELUNKER non è un gioco vecchio proprio grazie alla sua inscindibile amalgama di ottimi elementi e di simpatiche e collaudate trovate, tipiche dei giochi da bar.

Ve lo consigliamo caldamente perchè alla dilagante marea di software sempre più nuovo e sempre più all'avanguardia, questo ottimo prodotto del passato riesce ad imporsi anche senza basarsi su soggetti incredibilmenti originali,rivoluzionari e forse un po' incomprensibili,gratificando i veri amanti dei videogames più classici con un soggetto sempre valido, interessante e impegnativo.

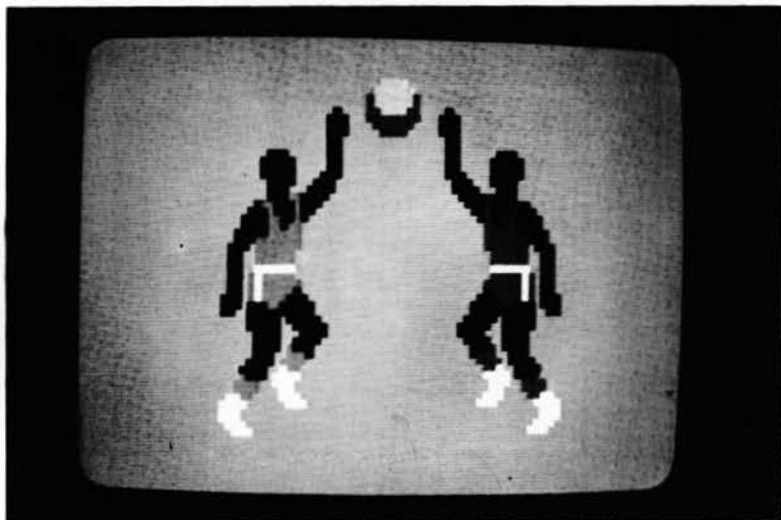
games

Titolo : **BASKETBALL**
Editore : Commodore
Configurazione : Disco/Nastro

Continua la nostra escursione nel passato alla ricerca del 'Software d'annata', forse perso tra le decine e decine di ultime creazioni e novità.

E' questo dunque il momento di parlare di uno dei programmi che hanno decisamente supportato, dal punto di vista della qualità di software, l'incredibile successo ottenuto in tutto il mondo dal nostro CBM 64.

Dopo il celeberrimo e stupefacente, ai tempi, International Soccer, sulla scia di questo tipo di simulazione sportiva la Commodore, attraverso l'ottimo genio creativo di A. Spencer, ha prodotto ben due versioni del Basket, migliorando incredibilmente la qualità di questo programma rispetto ai passati successi di questo genere.

C'è da dire, a questo punto, che molti utenti si sono trovati un pò frastornati e confusi dalla presenza contemporanea di due presocchè analoghe versioni del classico sport del tiro al canestro, ed è per questo che, parlando del Basketball Commodore, vogliamo aprire un ampio spiraglio di luce su questo "misterioso"

avvenimento, per chiarire le idee ai vari lettori.

Ebbene sì, le versioni di questo gioco sono ben 2 e,anche se il soggetto e la meccanica sono praticamente gli stessi,le differenze riscontrabili sono molte e degne di considerazione.

Innanzitutto,in entrambi i programmi ci si trova ad amministrare il gioco di squadra di tre atleti contro altrettanti rappresentanti del team avversario,il tutto prendendo a "prestito" e modificando con molta perizia , il tipo di impostazione grafica e tecnica che aveva portato al successo l'originale International Soccer.

Abbiamo dunque due ottime realizzazioni grafiche del campo di gioco , con tanto di pubblico multicolore e animato,nonchè di striscioni pubblicitari davvero realistici.

Purtuttavia dopo avere accennato a questa palese similitudine dal punto di vista estetico,le due versioni che portano , fra l'altro lo stesso titolo si differenziano moltissimo a livello tecnico e realizzativo.

Il gioco infatti risulta molto più rozzo,mal costruito e difficilmente gestibile dal giocatore umano,nella prima versione dove la compagine controllata dal computer usufrui

sce di una serie incredibile e inaccettabile di falli compiuti ai suoi danni dall'ignaro avversario in carne ed ossa, limitando ogni genere di azione di quest'ultimo con la pretenziosa e davvero non leale 'simulazione' di azioni fallose spesso inesistenti.

Inoltre, la velocità di gioco è molto più impegnativa di quella della seconda versione, dove tutti gli aspetti di questa simulazione sportiva sembrano essere stati realmente riveduti e corretti in virtù di un meccanismo più imparziale, coinvolgente e ben strutturato.

Posto che riuscire a "toccare" e a portare la palla nella metà campo avversaria è compito quasi impossibile nel primo clone di questo Basketball, passeremo ora ad analizzare in dettaglio la seconda versione decisamente migliore.

Innanzitutto potrete distinguere la seconda fatica di Andrew Spencer in base al colore del campo di gioco che, inizialmente verde, qui viene rappresentato con delicati e riposanti toni beige.

Inoltre la tenuta dei giocatori differisce, nella schermata di apertura da quella dei 'primitivi' atleti per il differente colore dei calzettoni e dei calzoncini (entrambi inizialmente bianchi).

In questo nuovo Basketball poi, si possono impostare tre diversi tipi di competizioni : sulla falsa riga di quelle olimpiche, ispirate ai tornei NBA americani o prive di qualsiasi riferimento a gare reali, con fisionomie di gioco prettamente computeristiche.

Per identificare meglio queste tre opzioni, impostabili sempre attraverso la schermata di presentazione, diremo che si differenziano fra loro per il fatto che il campo di gioco viene realizzato in maniera diversa, con linee di demarcazione e aree di tiro mutevoli relativamente al genere di competizione selezionata.

Oltre a poter impostare il colore della divisa sportiva, l'opzione che prevede due avversari umani e quella per selezionare i 9 livelli di gioco, il secondo Basketball Commodore permette la sopracitata selezione, impostabile attraverso il tasto funzione F5 e realizzando sullo schermo, a seconda della scelta eseguita, il

simbolo con i cinque anelli olimpici, il marchio NBA o uno spazio vuoto.

La velocità di gioco è notevolmente rallentata rispetto alla prima versione ma, non per questo risulta meno appassionante o coinvolgente, permettendo, invece, al giocatore di coordinare le proprie azioni, peraltro davvero frenetiche, con un sufficiente margine di tempo, necessario per inquadrare strategicamente la disposizione dei giocatori sul campo.

Battere il nostro C 64 in questo 'secondo episodio' si rivela cosa davvero impegnativa solo all'ottavo e al nono livello, in cui le uniche armi vincenti saranno un'ottima prontezza di riflessi ed una estrema rapidità nei passaggi.

Per complicare ulteriormente le cose, in questi due ultimi livelli il computer, ed anche voi stessi se ci riuscirete, tenta dei lanci arditi da fuori area, che possono far conseguire ben tre punti se, ovviamente, si fa canestro.

Questa particolare "abilità" del CBM64 viene evidenziata sul classico e impeccabile tabellone elettronico dalla gigantesca e odiosa (quando segna "lui"!) scritta "Three Pointer"; vi consiglio di esercitarvi contro 'squadrette' dei primi livelli impostabili per affinare

la vostra preparazione a-
gonistica e per tentare
di sperimentare questa
tecnica dei tre punti,car-
ta vincente per disputare
gare future più impegnati-
ve.

Sotto l'aspetto del re-
golamento classico di que-
sto sport,Andrew Spencer
ha fatto le cose in gran-
de,permettendo la possibi-
lità di ricreare sul cam-
po da gioco in pixels tut-
te le più classiche azio-
ni fallose,che portano al-
la perdita della palla in
favore dell'avversario.

Niente più tiri liberi,
però, se non in qualche
sporadica occasione , e
niente più "valanghe" di
falli immaginari,'costrui-
ti',nella prima versione,
da una ROM un pò sleale e
decisamente fallibile.

L'impressione che si ot-
tiene da questa apparente
accozzaglia di ottimi ele-
menti,favorita dalla pre-
senza di due versioni i-
dentiche,risulta decisa-
mente appettibile,coinvol-
gente e concorrenziale ri-
spetto agli attualissimi
Ghost'n'Goblins o Green
Beret, rendendo questo Ba-
sketball (specie la secon-
da versione) un gioco fre-
sco,sempre attuale,stimo-
lante e insostituibile
nell'ambito di una buona
softeca.

Se vi manca correte a
comprarlo e se lo possede-
te già, anche se non sie-
te sostenitori del tiro
al canestro,provate a gio-
carlo e ne riuscirete dav-
vero entusiasti.

games

Titolo : **BREAKOUT**
Configurazione : Disco/Nastro

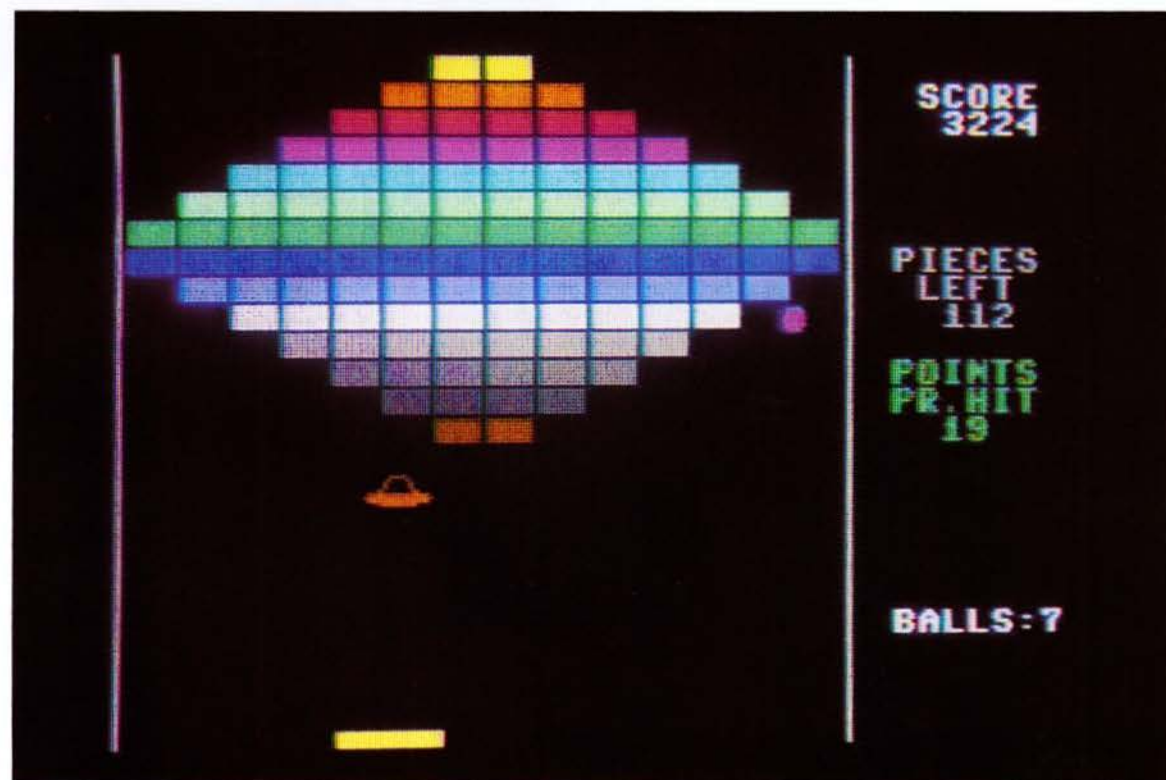
Chi non ha mai sfidato il famoso videogioco da bar con il coloratissimo muro da abbattere ?!

Chi non ha mai speso almeno qualche moneta per tentare di controllare i movimenti di quella diabolica pallina,unico mezzo capace di demolire l'insieme dei coloratissimi mattoncini ?!

Inutile negarlo, Breakout & affini ha caratterizzato parte della spensierata giovinezza di tutti coloro che,come me,hanno 'vissuto' il boom dei videogiochi a suon di 'Space Invaders', 'Defender' e 'Pacman'.

Perchè dunque non parlare,nell'ambito del Games Revival,di questo fortunato e quasi leggendario videogioco della prima generazione ?

Dopo le versioni casalinghe, peraltro passate quasi inosservate,che hanno imperversato sulle varie consolle Atari, Intellevision e Coleco,un nuovo adattamento del più classico dei Breakout ci è offerto per il nostro impagabile CBM64.

Si tratta di un programmino 'piccolo','piccolo', di soli 40 blocchi circa, che ricrea integralmente, sul nostro schermo video,

tutte le caratteristiche vincenti di questo semplice ma accattivante soggetto.

Si può infatti sviluppare la competizione attraverso ben 10 differenti livelli di gioco, alcuni presi direttamente dalla versione da Bar e alcuni scaturiti interamente dalla creatività del programmatore di questo videogioco.

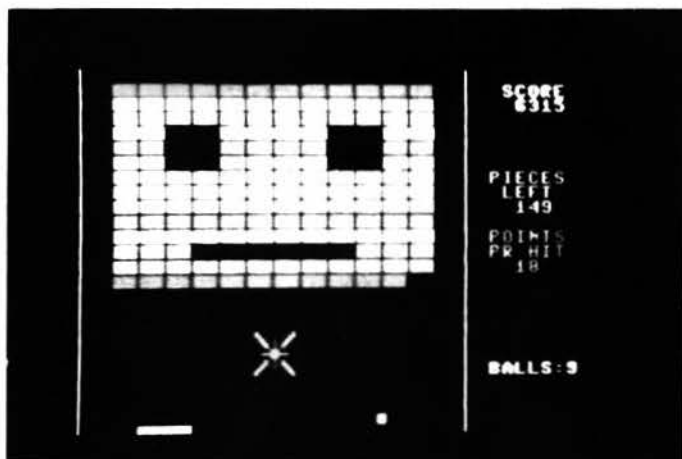
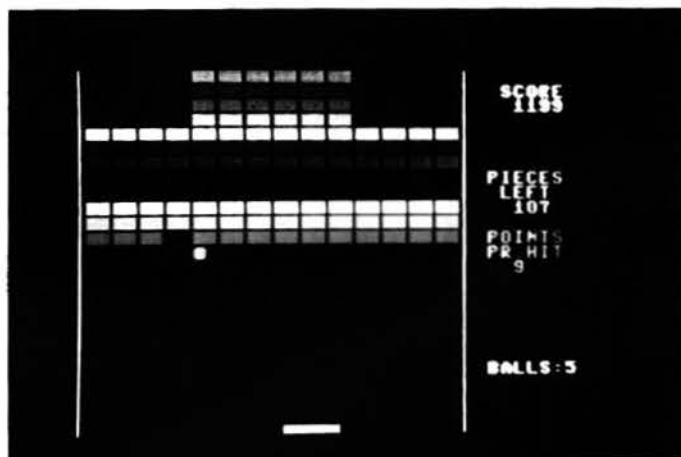
Si può inoltre variare la velocità con cui la pallina eseguirà le sue rocambolesche evoluzioni e proprio in base a questa differenziazione di gioco,questo programma include un dettagliatissimo elenco di punteggi più alti,relativi ad ogni categoria di competizioni.

Il meccanismo stesso di gioco è semplice,tutti lo conoscono e,non richiedendo particolari istruzioni preliminari,riesce a catturare anche i videogiocatori delle nuove generazioni,ormai avvezzi alle intricatissime risoluzioni di puzzle computerizzati alla "Mission Impossible".

Riuscire ad abbattere i dieci coloratissimi muri di questo gioco non sarà peraltro impresa facile , specie se si imposterà la velocità più alta.

Al primo livello infatti,ci si dovrà limitare a demolire un centinaio di mattoncini colorati , ma già al secondo livello,il muro avanzerà verso di voi, mettendo a dura prova i vostri riflessi e la vostra sveltezza con il joystick.

Al terzo schermo poi,si dovranno gestire direttamente i movimenti della pallina, senza manovrare la classica paletta, nel tentativo di abbattere una vera e propria cornice di mattoni che circonda l'intero campo di gioco.

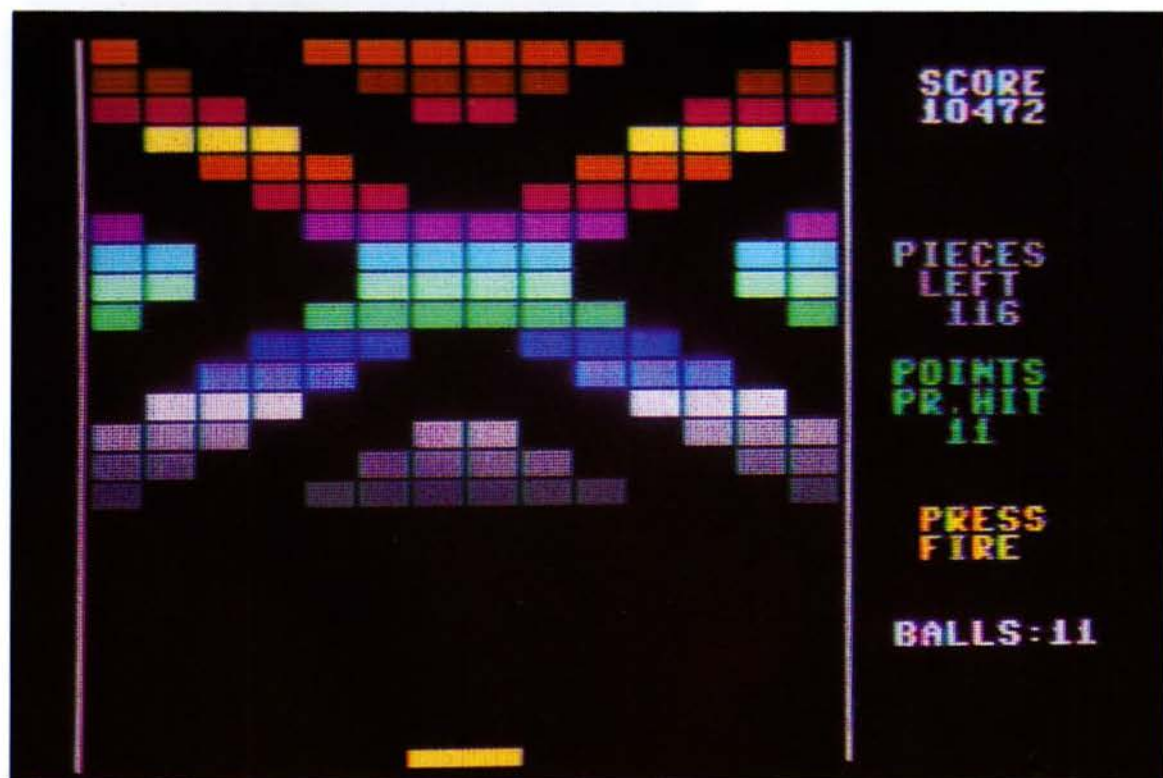
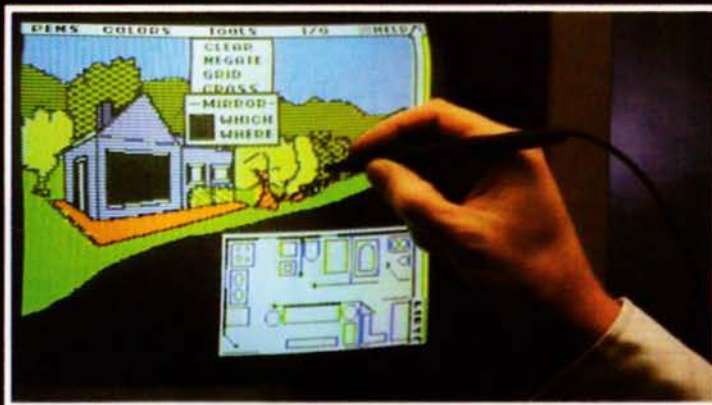
Dal 5' livello in poi iniziano le vere difficoltà in quanto,oltre a corpose " muraglie " sullo schermo saranno presenti alcuni "nemici" computerizzati che potranno 'mangiare' la nostra pallina o addirittura spararci addosso,ponendo fine alla partita.

Inoltre, nella maggior parte degli schermi, la paletta con cui far rimbalzare la pallina in questione, potrà essere spostata anche in avanti, verso il muro, permettendo una maggior sicurezza e una incrementata gestione dei movimenti di gioco.

BREAKOUT è un gioco del passato, appartiene alle sale giochi di qualche anno fa, non ha nulla di incredibilmente originale, nulla di competitivo nei riguardi degli attuali: Commando o Ghost 'n' Goblins ma, tuttavia, piace, entusiasma e riesce a rilassare e a far divertire in maniera davvero spensierata qualunque tipo di videogiocatore.

Del resto, i videogiochi più moderni hanno ragione d'essere anche grazie al glorioso passato dei loro predecessori che, proprio per questo, non devono essere dimenticati.

Si potrebbe paragonare BREAKOUT a del vino buono che, come sappiamo, migliora con il passare del tempo ma credo sarebbe preferibile e onesto, riconoscere in questo programma un vero e proprio capolavoro immutabile nel tempo e degno di essere tramandato alle future generazioni.

Ma dopo queste "seriose" dissertazioni, non pensateci più: impugnate il joystick e sfidate ancora una volta BREAKOUT!

Buon divertimento!

Now...Draw On Your Imagination

Introducing The Gibson Light Pen System.™

The link between mind and machine has arrived. Suddenly you're free ... free to translate your every thought into professional quality computer graphics ... just by touching your screen.

The Gibson Light Pen System software features *icon* menus that offer easy access to powerful graphics tools such as symbol libraries, geometric shapes, mirror-imaging, magnification and complete color and pattern editing. Even if you're not a graphic artist, you can design, diagram and draw with precision at high-speed, in high-resolution, and in full-color ... right on your screen.

COMPLETE WITH FIVE SOFTWARE SYSTEMS TO MAXIMIZE YOUR CREATIVE OPTIONS.
The Gibson Light Pen System comes complete with all you need to draw, paint, design, score music and learn animation.

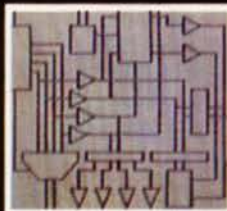
DRAW FREEHAND WITH PENPAINTER.™
A full range of drawing tools, shapes, patterns and colors to draw or paint virtually anything on your screen.

DESIGN PRECISION DIAGRAMS WITH PENDESIGNER.™
Turn your computer into your own graphic design studio. A complete selection of templates make perfect business and architectural diagrams, technical drawings and engineering schematics a snap.

CREATE COMPUTERIZED ANIMATION WITH PENANIMATOR.™
All that you need to learn the basics of animation. Develop your own animation sequences, and bring your screen to life.

COMPOSE MUSIC WITH PENMUSICIAN.™
Score computerized melodies with incredible ease at the touch of your pen.

CREATE YOUR OWN LIGHT PEN APPLICATIONS WITH THE PENTRAK LANGUAGE SYSTEM.™
Take advantage of the software features, and customize your own light pen programs.

NOW AVAILABLE FOR THE APPLE II® SERIES
Coming soon for the IBM PC™ and PCjr.™

In vendita presso :
DOMUS HARD. & SOFT.SRL
Tel.02/6705774-6706384
MILANO (ITALY) 20124

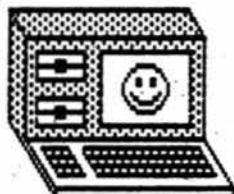
Koala Technologies
800-KOA-BEAR

The Gibson Light Pen System

Touch the Magic of Light

DOMUS

LISTINO PREZZI

Domus Hardware & Software
Via Bellani 3
20124 MILANO

COMPUTERS

Amiga HR 512 K Ram,Monitor HiRes,Mouse...£ 2.596.000
128 D portat. £ 1.099.000
128 I .... £ 549.000
64 .... £ 399.000
64 C......... £ 449.000

DRIVES

Sidecar per Amiga ....call
Drive 3 ½ per Amiga .... £ 699.000
Drive 5 pollici e un quarto per Amiga £ 699.000
Drive 1571 .. £ 649.000
Drive 1541 C £ 449.000
Drive 1541 .. £ 399.000

MONITORS

1081 x Amiga £ 849.000
1901 £ 699.000
1801 £ 475.000
Monitor colore 12/14 pollici........... £ 429.000
Monitor fosfori verdi x 64 .... £ 175.000
Monitor fosfori verdi per 128 bivalente £ 199.000

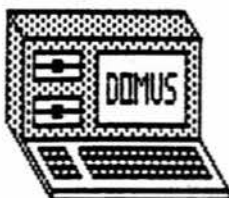
STAMPANTI

C = MPS 1000 £ 649.000
Epson L X 90 £ 599.000
Seikosha GP 500 A .... £ 290.000
Okimate 20 Color .... £ 599.000
Citizen 120D £ 599.000
Star NL 10 .. £ 749.000
DPS 1101 Margherita bidirezionale.... £ 399.000

DISCHETTI

5 Pollici e un quarto SS / DD .... £ 2.500
5 Poll. e un quarto DD/DD .... £ 3.500
3 ½ DD/DD.... £ 6.000

ACCESSORI

Koala pad £ 149.000
Koala Light P.£ 199.000
Light pen .da £ 49.000
Digiview per Amiga .... £ 499.000
Videodigitalizzatore colori.......... £ 199.000
Videodigitalizzatore B/N .... £ 99.000
Future Sound per Amiga ... . £ 299.000
Sintetizzatore vocale .... £ 99.000
Joystick x CBM da £ 9.000
Contenitori per dischetti: 5 e un quarto e 3 ½....... .....da £ 2.500 a £ 40.000
Ribbon inchiostratori .... da £ 6.000
Foradischi ....da £ 9.000
Modem x telecomunicazioni per Com. 64 £ 129.000
Copricomputer da £ 15.000
Kit pulizia per computer e drive, monitor £ 20.000
Registratore per CBM 64 e C 128 .... £ 49.000
Duplicatore, allineatore x registratore £ 20.000

SISTEMI HARDWARE VELOCIZZATORI,SCHEDE E ACCESSORI

Speeddos plus X 64 e 128 .... £ 79.000
Full speed system 64 e 128 .... £ 179.000
Prologic Dos system .... £ 199.000
Fastload Toolkit + Copy.. .... £ 49.000
Isepic cartridge 75.000
Transfer cartr. £ 119.000
H R - Hardcopy Hires .... £ 99.000
Hacker disk cartridge .... £ 65.000
Hacker Tape cartridge .... £ 60.000
The Capture II £ 65.000
The Capture base £ 49.000
Freezy Cartridge £ 85.000
High Speed Parallel 49.000
Eprom Programmer £ 180.000
Merlin Cartridge £ 90.000
Merlin base..... £ 70.000
Eprom grafica 802 59.000
Graphic 80 CP/M £ 299.000
Multislot 4 p. £ 149.000
Interfaccia seriale e parallela per Com.da 70.000
Turbo Printer GT £ 199.000
Turbo Buffer GT £ 119.000
IEE 488 Interface 199.000
I.C. TESTER TTL £ 199.000
Monitor Kabel £ 35.000
Go sprite £ 49.000
EMG - Eprom Modul Generator............ £ 49.000
Turbo Parallel £ 99.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

I.B.M.

&

COMPATIBILI

LISTINO PREZZI

Prezzi comprensivi di i.V.A.

STAMPANTI

Citizen MSP 25, 200 cps 132 colonne ....£ 1.800.000
Citizen MSP 15, 160 cps 132 colonne ....£ 1.200.000
Citizen MPS 10, 160 cps 80 colonne ....£ 990.000
Citizen 120 D 120 cps 80 colonne ....£ 590.000

ACCESSORI STAMPANTI

Interfaccia seriale per stampanti Citizen ....£ 70.000
Cavi paralleli per stampanti .. ..£ 45.000
Nastri x ribbon inchiostratori. ....da £ 18.000
Inseritore automatico per fogli singoli 80/136 col. da 350.000

PLOTTER

Roland DXY 80 parallela e seriale, autoguidato 8 penne col. - formato A3......£ 1.675.000
Disponibili altri modelli.

ACCESSORI

Sistemi di memoria di massa "di comunicazioni terminal".
Unità di Back-Up.
Kit di espansione di memoria Multiutenza.Modem.Mouse.Videodigitalizzatori.Tavole grafiche.- Digitalizzatori vocali e centinaia di altri accessori.

Dischetti 5 e un quarto DS/ DD. 48/96 T.P.I. ......£ 3.900

PERSONAL COMPUTERS

PC/XT Configurazione base : 256 Kb, 2 disk drive x 360 Kb - tastiera, scheda grafica colore o Hercules adattatore stampante ....£ 1.490.000

PC/AT Configurazione base : 512 Kb, 1 disk drive da 1,2 Mb Hard disk 20 Mb scheda grafica-colore o Hercules adattatore-stampante 6/8 M.hz con chiave ....£. 3.600.000

OLIVETTI M 24
512 Kb Ram, 2 disk drive da 360 Kb, Monitor monocromatico, stampante Olivetti con adattatore - ....£ 4.490.000

HARD DISK

Disk Drive 360K, 5 pollici e un quarto, trazione diretta. ....£ 249.000

Disk Drive 1,2 Mb 5 pollici e un quarto, trazione diretta ....£ 315.000

Hard Disk 10/60 Mb/ Controller ....da £ 900.000

SCHEDE

Hercules II grafica monocromatica con uscita printer - .... £ 240.000
Grafica colore con uscita Printer .... £ 260.000
Grafica colore .... £ 190.000
Seriale RS 232 .... £ 170.000
x Stampante ...... £ 90.000
Multifunzioni parallela,Seriale Timer,Games,Mouse.. £ 290.000
Ega Compatibile 16 colori .... £ 990.000

MONITORS

Monocromatico 14 pollici antiriflesso,doppia frequenza d'uscita, basculanti ....£ 270.000
Monocromatici 12 pollici ....£ 190.000
Colore 14 pollici, antiriflesso basculanti..........£ 750.000
Colori per IBM compatibili 12 pollici ....£ 550.000
Colore alta risoluzione grafica 1024 x 1024 EGA compatibile ....£ 1.190.000

THE
GREAT
ESCAPE
ocean

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME....................................
VIA ē NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO.................

TESTO MAX 25 PAROLE...............................
....
....
....

DATA...............
NOTE...
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ _(barrare la casella informativa)-

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno, COMMODORE TIME ti riserva una sorpresa:
abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) alla : DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tua tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai sceglierti un game che ti verrà inviato gratuitamente senza nessuna spesa, potrai così assicurarti abbonandoti :

12 SUPERGAMES :UNO AL MESE
5% Sconto per un anno su hardware
12 Pacchetti informativi Hard. & Soft.

AFFRETTATI CONVIENE !!

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME------------------------------------
via e numero--------------------------------------
cap e città-----------------(provincia)-------
n° telefono-----------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
- -
- -
- -
- -

DATA--------- firma--------------
firma del genitore se minorenne------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ____________________________
Via e numero ____________________________
Cap Provincia e Città ____________________________
N° telefono Età ____________________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data------------------ firma--------------------
se minorenne di un genitore __________________

socio: sì ☐
no ☐ (barrare la casella informativa)
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

ABBONAMENT

ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

ABBONATEVI

A

CONVIENE !!

- PREZZO DELLA RIVISTA BLOCCATO PER UN ANNO INTERO
- TESSERA DI ASSOCIAZIONE ALLA DOMUS HARDWARE & SOFTWARE CHE DA' DIRITTO AD UNO SCONTO DEL 5% SU ACQUISTI DI MATERIALE HARDWARE
- 12 PACCHETTI INFORMATIVI SULLE ULTIME NOVITA' HARDWARE & SOFTWARE
- 12 SUPERGAMES :UNO AL MESE